

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city Partner Program

SSPP Forum

#04

“地域を主役としたサステナブルで
Well-beingな”まちづくり2025

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city Partner Program

Forum #04

Produced by NTT

“地域を主役とした
サステナブルでWell-beingな”
まちづくり 2025

Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2025」

はじめに

地域・住民の幸せ（Well-being）の最大化を目的とし、未来のまちづくりを支援する Sustainable Smart City Partner Program(SSPP)は、2025年10月14日に第4回フォーラム「“地域を主役としたサステナブルで Well-beingな”まちづくり2025」を開催いたしました。

本フォーラムでは、SSPP 会員とNTTグループの共創による成果、継続実践されているまちづくりの取り組み状況や新たな挑戦、NTTグループと地域が一体となって取り組む人材育成（まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム）などを紹介し、地域に根差しながら世界に広がる有意義な情報交換を行いました。

社会課題が複雑化している時代のまちづくりは単純ではありません。しかし、そんな時だからこそ公民学連携で地域のWell-beingを最大化する取り組みであるSSPPが提供する「SUGATAMI」、人材育成プログラム、Co-design Program 等を通じたまちづくりが、地域に根差した底力を発揮するためのひとつのアプローチになり得るのではないかと考えています。

今回のフォーラムでは、全国各地で広がっているSSPPを通じたまちづくりの実例、まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラムが全国規模で生み出しているまちづくりのリーダー達の活動を紹介しています。さらに新たな視野の獲得とこれからのまちづくりに向けた動きを促す3つの特別講演も加えて、大変充実した内容となっています。

開催概要

- **名 称**： Sustainable Smart City Partner Program Forum #04
「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2025」
- **日 時**： 2025年10月14日(火) 11時30分～18時30分
- **会 場**： オンライン / YouTube 配信（リアルタイム）
- **一般参加者費用**： 無料
- **フォーラム情報**： <https://digital-is-green.jp/program/forum04.html>
- **主な参加対象**： 自治体の経営企画部門・企画政策部門及びスマートシティ戦略企画部門、まちづくり協議会組織、公民学共創組織、大学・研究機関関係者（学生含む）、政府関係機関、スマートシティ・リーダーなど

Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり2025」

INDEX

P002 ●はじめに／開催概要

P007 ●原宿まちあるきツアー

P012 ●開会挨拶

大西佐知子 NTT株式会社 常務取締役 常務執行役員

P014 SECTION 1

主催者講演

SSPP 2024-25 伏流と湧水

栗山浩樹 NTTグループ会社 取締役／SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー

P030 SECTION 2

自治体ごとの取り組み

まちづくりシェアセッション

福井市 福井のWell-beingを考える

—SSPPから生まれた福井まちづくり・ひとづくり協創プロジェクト—

木村優

福井大学大学院 連合教職開発研究科 教授・研究科長

渋谷勝也

株式会社地域創生Coデザイン研究所 コンサルティング事業部 担当部長

北島町 総合戦略の策定から見つめたまちづくり

杉本航平

北島町 総務課 行財政改革推進室 係長

長野県 リニアを核としたまちづくり

室賀荘一郎

長野県 リニア整備推進局長

岡崎市 「宣言」を起点とする連鎖反応

鈴木昌幸

岡崎市 総合政策部企画課 副課長

遠藤守

名古屋大学大学院 情報学研究科 社会情報学専攻 情報社会設計論講座 准教授

清水弘樹

NTTビジネスソリューションズ株式会社 エンタープライズビジネス営業部 主査

高山文博

元株式会社NTTデータ経営研究所 アソシエイトパートナー/トランスリー株式会社 代表取締役

鈴木一生

NTTドコモビジネス株式会社 東海支社 ビジネスコンダクター

小布施町 ミライ構想カレッジ in 小布施

江澤公亮

小布施町 企画財政課 企画交流係 担当係長

日高健

一般社団法人小布施まちイノベーションHUB 理事/事務局長

岡部重廣

NTT東日本株式会社 経営企画部 中期経営戦略推進室 担当課長

片岡直之

株式会社NTT DXパートナー まちづくり事業部 シニアマネージャー

P072 SECTION 3

特別講演#01

See the world, through Design. Then Change it
– An Overview of UTokyo College of Design

Miles Pennington

東京大学大学院 情報学環・学際情報学府教授 生産技術研究所教授
東京大学総長特任補佐

P086 SECTION 4

Co-design Program Introduction

Co-design Programから考える
まちづくりの課題と地域デザイン

齋藤精一

パノラマティクス主査

P100 SECTION 5

まちづくり支援活動 Co-design Program #01

Passion Exchange Economy

岡住修兵

稲とアガベ株式会社 代表取締役

石川俊祐

株式会社KESIKI 代表取締役 CDO

三好史晃

株式会社三菱地所設計

赤司卓也

株式会社日立製作所 Design Studio Director / Chief Design Strategist

P124 SECTION 6

まちづくり支援活動 Co-design Program #02

室戸市の挑戦 (2025)

福留裕治

室戸市 まちづくり推進課 課長

松本拓磨

室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班長

小野太一郎

NTT西日本株式会社 高知支店 社会基盤営業担当 課長代理

大久利正太

NTT西日本株式会社 高知支店 ビジネス推進担当

P136 SECTION 7

特別講演#02

EBPMに基づくまちづくりとその課題

柳川範之

東京大学大学院経済学研究科・経済学部 教授

原宿まちあるきツアー

P146 SECTION 8

まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム スクールプログラムを通じた公・民・学連携の推進

三牧浩也	一般社団法人UDCイニシアチブ 理事
尾崎信	ネイバース株式会社 代表取締役
井川修平	長崎市 企画政策部 長崎創生推進室 室長
川原竜哉	長崎市 まちづくり部 都市計画課
藤井裕久	富山市長
牧田栄一	富山市 政策監
川久保愛太	NTT都市開発株式会社 開発本部 開発推進部 担当部長
福田茂弘	NTTビジネスソリューションズ株式会社 福井ビジネス営業部 社会基盤営業担当 担当課長

P172 SECTION 9

特別講演#03 ポストデモグラフィック時代のアーバニズムに向けて

出口敦	東京大学執行役・副学長 大学院新領域創成科学研究科教授
松村若菜	NTT株式会社 研究開発マーケティング本部 担当部長/ SSPPファウンダー&シニアディレクター

P196 ● 閉会挨拶

島田明 NTT株式会社 代表取締役社長 社長執行役員

P198 ● SSPP FORUM 2025 — ROUND TABLE SUMMARY

ラウンドテーブル | SSPP Forum # 05への架け橋
爪長美菜子 NTT株式会社 執行役員

P200 ● SSPP FORUM 2025 — ROUND TABLE SUMMARY

ラウンドテーブル | グループごとの宣言
ソーシャライジング

P214 ● おわりに

(敬称略/順不同)

<特記事項>

- ・この報告書は、2025年10月14日(火)にオンライン/YouTubeで配信されたプログラム SSPP Forum #04 の内容を、ディスカッションや対談の臨場感そのままに、見出しを入れて読みやすく整理したものです。
- ・各セッションは章ごとに分けて校閲・校正を加えています。配信動画の内容とは一部異なることを、あらかじめご承知おきください。
- ・本文中、補足したい用語は「関連 URL」として、章末にまとめて記述しました。
- ・すべての収録情報は、SSPP Forum #04 公開時を基本としています。



—— 表参道と“奥原宿”をつなぎ、都市の奥行きをつくり出す

SSPP Forum #04 の幕開けとして実施されたのは、原宿のまちを歩きながら「都市のつくり方」を体感する原宿まちあるきツアーです。案内人を務めたのは、NTT都市開発株式会社の楠本正幸氏。WITH HARAJUKUを起点に、竹下通りと表参道に挟まれた「知られざる界限」をたどり、原宿クエスト周辺までを巡るルートで、開発の背景と原宿のまちが培ってきた文脈を重ね合わせながら解説が行われました。

ツアーの冒頭、楠本氏は参加者に次のように呼びかけています。

「原宿という場所、ここWITH HARAJUKUという建物を起点に、このまちがどういうありようで生まれてきたのかを体感したうえで、今日のプログラムを迎えられたらいいと思っています」



“知っているまち”を“感じられるまち”に変える——その意図が、出発前の言葉からはっきりと伝わってきます。

「不動産の成功」だけでは足りない WITH HARAJUKUの起点にある思想



出発点となったWITH HARAJUKUは、2020年に開業した複合施設です。楠本氏は計画初期を振り返り、次のように語っています。

「不動産事業として成功させるのはもちろんですが、それだけではダメだと考えました。この開発によって、周辺エリアを含めた地域全体がいかに活性化し、魅力的になるかを本気で考えないと、短期的な利益だけのための開発になってしまいます」

その思いは、施設の核に据えられた「道」の設計に表れています。WITH HARAJUKUは、原宿駅前と竹下通りをつなぐパサージュを中心に、“道の建築”としてまちの回遊性を高めることを狙った計画です。

楠本氏自身の言葉からも、原宿の人流を変えようとした狙いが明確に語られました。

「原宿駅を降りた人は表参道へ一気に流れます。竹下口を出た人は竹下通りをまっすぐ行って戻る。そのあいだの、竹下通りと表参道に挟まれたエリアは、実は誰も知らない場所でした。入る道も少なく、行き止まりもあって、一度入ると出てこれられないような迷路的なエリアが長年残っていたのです」

この表層的なまちに奥行きをつくること。駅前から奥へ、表の華やかさから裏の界限へと、直線ではなく回遊として都市を編み直すことが、WITH HARAJUKUの第一の目的でした。

森を「知識」から「体感」へ 明治神宮の森に触れる設計



楠本氏が特に強調したのが、明治神宮の森の存在です。原宿を歩く人々は、森の広がりを知識としては知っていても、体感としては忘れてしまっている。その“もったいなさ”が計画の出発点になったといいます。

「このエリア全体のシンボルでもある明治神宮の森を、まず直接感じてもらいたかったのです。そのために、1階から入って自然に3階のテラスまで上げられるような動線をつくりました」

施設内には、石や天然木といった自然素材が多く用いられ、風や緑を感じながら“そぞろ歩き”できる空間が広がっています。建物で囲い込むのではなく、まちへと開いていく設計思想が随所に感じられます。

「座っていい」アートが象徴する まちの余白のつくり方

WITH HARAJUKUの象徴的な存在となっているアート作品についても、楠本氏は印象的な言葉を残しています。

「ここにあるアートは、眺めるだけのものではなく、みんなに上ったり座ったりしてほしいんです。汚れてもいい。それも含めて、このまちの一部になっていけばいいと思っています」

鑑賞する対象としてではなく、待ち合わせや滞在の場として“使われるアート”。人の振る舞いが作品に重なり、空間が少しずつ「自分たちの場所」へと変化していく。その考え方は、開発を完成形ではなく、育っていくプロセスとして捉える姿勢を象徴しています。

ヒューマンスケールで歩ける都市へ 起伏と路地が生む「奥原宿」の界隈性



ツアーはWITH HARAJUKUの内部動線を通り、まちへと下りていきます。楠本氏はこの一帯の地形を、源氏山（山）と竹下通り（谷）に例え、高低差がまちの体感に与える影響を説明しました。

「このエリアは、非常にヒューマンスケールな都市空間です。だからこそ、建物もテラス状にして緑を増やし、巨大なボリュームを感じさせないように設計しています」

表参道や竹下通りから一本入った有機的な路地の集積は、楠本氏が「奥原宿」と呼ぶ界隈です。主要ストリートからの入口が限られているからこそ保たれてきた独特のまとまり。その価値を守りながら、まちに奥行きを与えていくことが志向されています。

原宿クエストへ 「二面性」を建築でつなぐ試み

ツアー後半では、原宿クエスト周辺の変化にも触れられました。原宿クエストは現在再開発計画



が進んでおり、表参道と奥原宿をつなぐパサージュの整備や、2階部分に設けられるテラス空間などを通じて、「都市の奥行き」をさらに拡張する構想が示されています。

楠本氏がツアー中に繰り返した

「表層的で奥行きのないまちだった原宿を、奥行きのあるまちにしていきたい」

という言葉は、WITH HARAJUKUと原宿クエストを貫く共通の思想として強く印象に残ります。

開発と歴史、人と人が共存する原宿へ

楠本氏は、まちの課題として質の高い飲食店の少なさにも言及しました。

「このエリアは、いい食事ができる場所が少ない。開発をきっかけに、周囲に自然発生的に良い店が増えていけば、まちはもっと魅力的になるはずだ」

開発は完成した瞬間がゴールではありません。人が歩き、立ち寄り、食べ、語り合う。その積み重ねによって、まちは少しずつ育っていきます。新しい建築と、古からの路地や人の営みが重なり合うことで、原宿の二面性は対立ではなく共生として編み直されていきます。

SSPP Forum #04の入口としての「まちあるき」

このまちあるきツアーがSSPP Forum #04の冒頭に置かれた意味は大きいと言えるでしょう。楠本氏の案内は、施設紹介にとどまらず、「都市をどう読むか」「回遊をどう生み出すか」「余白をどう残すか」という、まちづくりの本質的な問いへと参加者を導いていました。

「奥行きのあるまちにしたい」

その言葉を胸に、参加者はこの後のSSPP Forum #04へと向かいます。原宿の路地を歩きながら得た感覚は、各地のまちづくりを考える議論へと、静かに引き継がれていきました。



開会挨拶



スピーカー

大西佐知子 NTT株式会社 常務取締役 常務執行役員

みなさま、こんにちは。SSPP（サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム）、通称SSPPフォーラムも今回で第4回目を迎えることになりました。こうして第4回目の開催を迎えることができましたこと、そして、本日もたくさんの方にご参加いただけますこと、大変うれしく、心より御礼申し上げます。

昨年、第3回目のSSPPフォーラムに私も参加させていただきました。みなさんの熱量あふれる事例共有やラウンドテーブルで「自らのまちをこうしたい」という内発的な動機からみなさんの熱い思いやご意見を伺い、私自身も「なぜこのまちに住んでいるのだろう」と改めて考えるようになったことを今でもよく覚えています。

そして、昨年SSPPフォーラムで宣言された方々や昨年SSPPフォーラムに参加されてその場で心に火がついた方々が、この1年をかけてどのようなアクションを起こされたのか。いよいよその成果を共有し合う場がやってまいりました。SSPPは地域住民を主役としたまちづくりをめざし、地域の公・民・学が持続的、自律的に協創する場をつくり、地域住民の幸せ、Well-beingを最大化することを目的として、みなさまとともに活動しています。

もちろんまちづくりの主役は言うまでもなく、自治体、地場の企業や地域の教育機関、そしてそこに住んでいらっしゃる生活者のみなさまです。最初は個人の思いや視点、もしかしたら気づきがきっかけとなり、それを周りに伝えるためにデータ化したり、ビジュアル化することにより、思いを共有し、共鳴者を呼ぶ。そして仲間を巻き込みながら、具体的なアクションにつなげていく。それが次第に輪になって広がっていき、さらに人と人とが新たにつながって大きな輪になり、それぞれの地域において、サステナブルでWell-beingなまちづくりとなっていく。このように「自ら住

んでいるまちをこうしたい」という思いを周りに伝えて大きな輪としていく、そうしたまちづくりのためのツールとしてSSPPがあります。

まちの今を映す鏡である「SUGATAMI」やまちづくり人材の育成のための「ソーシャルデザイナー育成プログラム」、そしてプロセス公開型でまちづくりを支援する「CDP（Co-design Program）」。SSPPのツールの活用を通じて、それぞれの地域において、サステナブルでWell-beingなまちづくりを楽しく進めていращる仲間のみなさまに、本日お集まりいただきました。今年もそんな仲間のみなさまにご登壇いただき、それぞれが進めている取り組み事例の共有や、その中でぶつかった壁や悩みの共有をしていただきます。各地で生まれた取り組みが少しずつ形になってきています。その中に通底する共通のアプローチや型のようなものが見えてきたと考えています。昨年の宣言に対する1年間の具体的な取り組みや、今回新たに加わっていただきました仲間の挑戦や宣言を、この場で共有していただきたいと考えています。

刻々と変わる社会情勢、社会課題が複雑化し、そんな先が見えない時代だからこそ、うまくいったことだけではなく、うまくいかなかったことも共有いただき、そこに至るプロセスそのものがまちづくりの大切なノウハウになっていくと考えています。ノウハウを共有することでより多くの知恵やアイデアが集まり、自らが抱える課題を解決する気づきやヒントを得られることがあると思っています。そして、SSPPにはさまざまな専門性を持たれた外部の有識者の方々にもご参加、ご支援いただいています。経験や立場の異なるみなさまと知恵やスキルを持ち寄り、こうしたいとめざす未来の姿を自らの思いで内発的な動機で描き、そこに向かって歩み進めていく営みの地道な繰り返し、まちづくりなのだとも思います。

少し話はそれますが、昨日で「大阪・関西万博」が閉幕いたしました。最終的に2,900万人がご来場され、大盛況となりました。おかげさまで、私たちのNTTパビリオンにもものべ39万人が来場されました。来場された39万人のお客さまを受付したり、アテンドしたり等のおもてなしの運営を、NTTグループ社員が行いました。国内外のNTTグループ各社で「万博NTTパビリオンで運営スタッフやりたい人」と、応募を募りました結果、必要人員を大きく上回る応募がありました。1人5日間で、第1期から第44期まで総勢2,289人の社員が運営に参加してくれました。当初、私たち事務方で作ったマニュアルがあったのですが、期をまたいで引継ぎを行う中で、もっとよいものに、もっと万博、NTTパビリオンを楽しんでいただくために次々にメンバーからアイデアが湧き起こり、それが具体的なアクションとなってマニュアルが更新されていき、気づけば当初のものとはまったく別の形になっていました。184日間ではありますが、NTTパビリオンで、お客さまをもっと笑顔にしたいという内発的な動機がエンジンとなり、周りを巻き込み、総勢2,289人で思いをつないだ奇跡のバトンリレーが昨日ゴールいたしました。

SSPPの取り組みや今日1日のSSPPフォーラムの場が、熱意あふれるみなさまの思いを具体的なアクションへとつなぐバトン、架け橋になればと思っています。ここに参加されているみなさまの、日本各地で行われている取り組みのプロセスの共有を通じてともに地域を知り、考え、新たな気づきやエネルギーを得ていただき、ともにまちをつくっていきたいと思います。今日1日よろしくお願いたします。

主催者講演

SSPP 2024-25 伏流と湧水

スピーカー

栗山浩樹

NTTグループ会社 取締役

SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

■ 大海へ流れ込む水のように… 今年のサブテーマは「伏流と湧水」



栗山浩樹 NTTグループ会社 取締役 SSPP ファウンダー&エグゼクティブアドバイザー

こんにちは、栗山浩樹です。今回でSSPPフォーラムも4回目になりました。毎年お越しいただいている方、それから今年初めてお越しいただいた方、本当にありがとうございます。冒頭簡単に自己紹介をしたいと思います。今世紀の初めに10年ほどNTTグループの中期経営戦略に携わっていました。2004年当初は光サービスを全国に広げよう、それから4G、5Gのモバイルブロードバンドを全国に広げようというテーマでした。2008年にグローバルを旗印にしました。情報システム事業、システムインテグレーション事業を世界にと。その後にデータセンターが続きました。次の10年はスマートシティ、それから行政や産業のDXに関わってきました、2020年からNTTコミュニケーションズ、今のNTTドコモビジネスですね。その副社長をし、2022年からNTTドコモの副社長、そして昨年からはNTTドコモ・グローバルの社長としてグローバルビジネスに携わっております。

さて、今日この場のお話をしたいと思います。30秒ぐらい、ちょっと目を軽く閉じて景色を思い描いていただけますか。ここ「WITH HARAJUKU」という商業施設の境界は昔、源氏山と言いました(図1-1)。源氏の流れを汲む方がこの辺りにいらしたのだそうです。小高い丘でした。戦後少し崩されたのですが、その源氏山のイメージをもう一度ということで、少し立体的な建築物になっています。周りには明治神宮の緑の森があります。そして、緑とにぎわいの場所になっている表参道。さらに新宿御苑など、たくさんの緑に包まれています。そういう場で、今日一緒に1日、感動と興奮、ワクワクと。大阪・関西万博の文脈を借りればミyakミyakでしょうか、を感じて過ごせればいいと思います。よろしくお願ひします。



図 1-1 SSPP フォーラム #04 会場となった「WITH HARAJUKU」

ここからは簡単に、SSPPの歩みを振り返ってみたいと思います(図1-2)。22年にSSPPフォーラムの第1回目を行いました。このときはNTTグループ全体でどんなスマートシティの取り組みをしているのかということ、それを受けて、このSSPPをなぜ始めたのか、どういう方向に向かおうとしているのかということのお話をさせていただきました。次の年のフォーラムでは、「模索と未来」というサブテーマを設けました。多くのアドバイザーの方々にこのSSPPに参加いただきました。文化芸術、産業、学識経験者、それぞれの専門領域の中で、各々がまちづくりに直接的に関わっておられます。そのみなさまとお話する中で、柱をまず3つにしようと決めました。

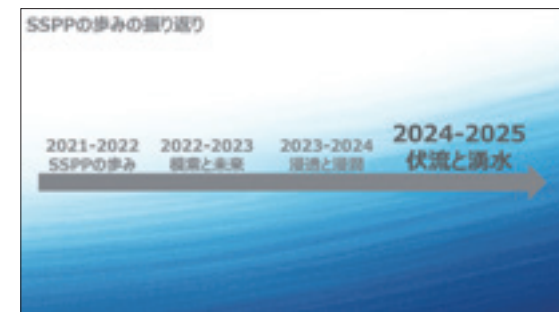


図 1-2 SSPP の歩みの振り返り

1つ目は、まちづくりという言葉はありましたが、どういうものを意識しているのか。どういうものをまちづくりと言おうとしているのか、はっきりしませんでした。やはりデータで定量化しよう、まちの現状の可視化と、可視化に基づいて将来のシミュレートをする基盤＝「SUGATAMI」をつくろうということでそれを始めました。

2つ目は人材ですね。もうどこのまちに行っても、「いや、やりたいのだけど人がいない」と必ず言われたので、人材育成をしてみよう。

3つ目は、グローバルな視点です。まちづくりはもちろん地域住民が一番なのですが、来街者、それも国内外問わずいろいろな方が来られる中で、その街・町のまちづくりはどうあるべきか。そういうグローバルな視点も必要だということで、スマートシティ ISO、国際標準化の取得支援もしようということでやってきました。

昨年、第3回フォーラムのサブテーマは「浸透と浸潤」としました。この営みが全国各地で少しずつ根づいて広がって、少し種が芽吹いてきたのではないかなと思っています。

今年のサブテーマは「伏流と湧水」です(図 1-3)。スライドの左が「伏流」です。「見えない広がり」と書いていますが、長崎や小布施、富山とか福井とか、いろいろな地域でいろいろな形でまちづくりが行われています。そして、スライドの右が「湧水」です。各地で営まれてきた活動が、形となって誰からも見えるように現れてきたというのがはっきりしてきました。今日1日この湧き水のようにはっきりした形のプロセスから今後についてを、みなさんに議論していただいて、また地域に戻って、その芽を伸ばしていただければありがたいなと思います。



図 1-3 「伏流」と「湧水」のイメージ

私は今、グローバル事業をやっていますので世界各地に行きますが、欧米はもとよりアジアでもビジネスの共通言語は英語です。欧州の大陸、それからアジア、いずれも英語は第1言語ではないですよね。母国語ではないけれども英語でコミュニケーションして、ビジネスを成り立たせていると。これが現実です。多くの方が肉声でこの共通言語を使ってコミュニケーションをされようとしています。話す内容が率直に、時間も効率的になるだけでなく、やはり親近感が早く湧きますし、その結果として信頼感の醸成も早いとみなさん感じているからだと思います。私たちは、このSSPPがみなさんにとっての、まちづくりにとっての共通言語だと思っています。伏流、地下でいろいろな水が繋がって行って、湧水で地上にしみ出て川になって海に流れ込むように、みなさんがこのフォーラムの場を使い、SSPPという共通言語を使ってまちづくりの大きなムーブメントを起こしていければいいなと思っています。

その非常にいい例を1つご紹介したいと思います。これは長崎市の例です(図 1-4)。人材育成のプログラムを行いました。市役所の方にも企業の方にも参加いただいて、地元の方にもアドバイザーになっていただきました。この実践的なプログラムを経て、まちづくりに貢献する最初のご提案を鈴木市長にさせていただきました。その提案を受けた鈴木市長からは「単なるITソリューションではなくて、まちづくりとDXが本質的に融合した“初めての本格提案”。これからも協業コラボレーションを続けていきたい」という、ありがたいコメントを頂戴しました。まさに私たちがめざして取り組んできたことの1つの形がここに現れて、鈴木市長のご発言をいただいたのだと思っています。



図 1-4 長崎市との取り組んだ人材育成プログラム

長崎の研修は、ここにとどまらず、ここに参加した方々、メンバーの方々が企業の枠を越えて、新しい全国型のプロジェクトに取り組み始めています(図 1-5)。総務省が「ふるさとミライカレッジ事業」というのを始めました。これは自治体が大学、そして、その学生の方を巻き込んで、具体的なフィールドワークを通じて、そのまち、その地域の社会課題を解決しようというプロジェクトです。長崎のメンバーは企業の枠を越えてプロジェクトに参集し、リードしています。



図 1-5 地域のつながりが徐々に広がり始めている

振り返ってみると長崎は、江戸時代は世界の窓口でした。そして出島はイノベーションのハブになっていたのだと思います。そういった気風、歴史としての底流というのがみんなの心をもう1回結びつけてくれたのかなと思います。この出会い、つながり、これが社会を潤す力になっていくことが、我々の1つの目的でしたので、それがまず第一段階を超えたということはあるがたいなと思っています。

日本の各地で輝く光（図 1-6）、長崎や福井、岡崎などいろいろなところでこの営みが顕在化しています。私自身はこの営み、顕在化をもっともっと後押ししていきたいと思っています。湧き水はどんどん溢れてくると川になります。県境を越えます。昔で言えば国境（くにぎかい）というのですかね。そして海に流れ込んで、国境（こっきょう）を越えていきます。そこまで広く広く、拡大していけばいいなと思っています。



図 1-6 各地にさまざまな営みの光が灯る

■ 広がっていく SSPP の形

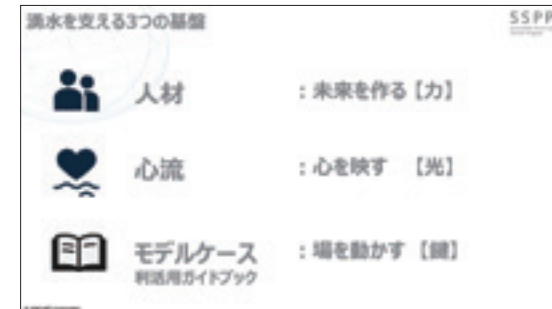


図 1-7 湧水を支える3つの基盤

ここからこの湧水を支える3つの基盤についてご紹介をしたいと思います（図 1-7）。

1つ目、これは言うまでもない。「人材」です。これは未来をつくる「力」になります。

2つ目に「心流」と書きました。心を映す、あるいは心をつかむということですが、結局まちづくりをしていくにはリードする人、リーダーが必要です。そして、それをしっかりサポートしていく人が必要です。またそれを評価して「いいね、俺もやろう。私もやろう」と言ってくださる人々が必要。その心をつかむために、この後ご紹介しますが「SUGATAMI」で客観的データも取るようにしました。ちなみに心流というのは造語だと思っていたのですが、よく調べてみると、心理学用語であるそうです。うなずいた方がいらっしゃいますね。英語でFLOWと書きますが、ものすごく心が集中して精神的に理想的な状態になったことをFLOW＝フローと言うのだそうです。これを日本語に訳すと心流ということなのですが、私たちもこのフローをめざしていきたいと思いません。

最後に「モデルケース」です。いろいろな自治体ごとに悩みがあります。それらの対策で実践した事例をSUGATAMIのライブラリとしてまとめていきたいと思っています。これが現実のまちづくりの場を動かす力になるし、ある意味ではそういったモデルケースの集積は宝箱だと思いますので、宝箱を開ける鍵になってくれればいいなと思っています。

ここで「SUGATAMI」をご紹介します（図 1-8）。やはり、データの可視化は基盤だと思うので。地域の豊かさや幸せといった Well-being、これを定量化していくことは必ず必要で、そのデータを集めて、ローカルナレッジと組み合わせていく作業が必要だと思っています。

まちを住まい、教育、医療、水、食料などの要素に分類し、18分野でこのまちの活動を可視化します。都市機能、これはもう公表データがありますので、これを私たちがきれいに整理して「客観指標」とします。これに加えて住民アンケートで、そのまちに対する満足度や幸福度を「主観指標」として集計を取ります。これらを組み合わせると、どこのまちでも新たな気づきがあります。そしてまた、それが議論や対話の糸口になっていきます。



図 1-8 SUGATAMI の役割

この右側のグラフ（図 1-9）をご覧くださいなのですが、都市機能スコアが高くても満足度が低い項目がある（薄いピンクの囲み）。都市機能スコアが低いのに満足度が高い項目がある（薄いブルーの囲み）。なぜこうなるのというところから議論が始まります。これは個々の思いではなくて、それを総体として見たときに、こういう評価になるよということなので、それは1つの大きな出発点になるだろうと思っています。



図 1-9 SUGATAMI の構成要素と可視化イメージ

次に、人材を育成する「まちづくりソーシャルデザイナー」のプログラムが本格的に始動しました（図 1-10）。ベーシックコース、プロフェッショナルコース、2つのコースに分かれています。ベーシックコースではまちづくりの知識を学びます。ここで、都市工学から経済から何から何までいろいろなものを基礎として学んでいただきます。その次に実践をするのがプロフェッショナルコースです。これは難しいです。難しいとか本当にとこのまちでも共通の課題だと思いますが、限られたリソースの中で全員のコンセンサスを取って新しいまちづくりをしていく。これは本当に難しいですね。

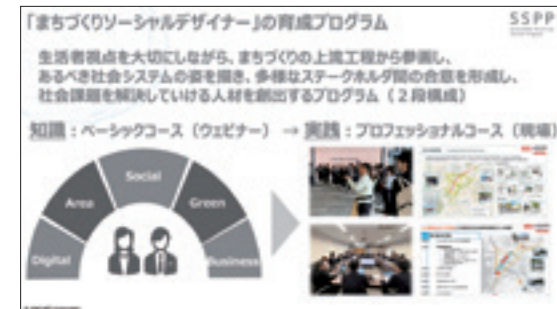


図 1-10 まちづくりソーシャルデザイナーの概要

昨年、ワークショップに参加させていただいて、みなさんがいろいろな形で自分の地元のまちづくりに一歩を踏み出そうとしていることは感じました。けれども、やはり動かすのは難しい。動かす最初の一歩が難しい。さらにコンセンサスを得ていくことも難しい。ゴミの収集1つとってもそうだと思うのですが、そういうことを具体的に実践していくと。その実例の1つが、先ほどご紹介した長崎市です。

これはプロフェッショナルコースの体制です（図 1-11）。1グループにつきメンバーが10名弱、チューター1名の構成でグループワークを行います。メンバーの方には地元の市の職員も入っていただきますし、同時に地元の大学の学生にもなるべく参加していただきたいと思っています。これ

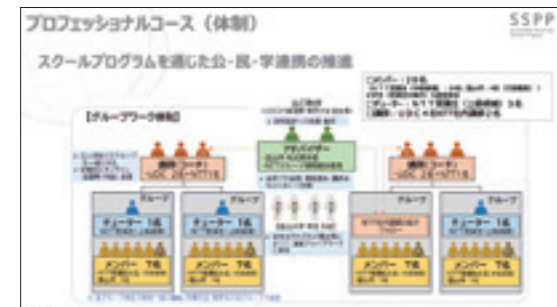


図 1-11 プロフェッショナルコースの体制

だけではなくて、その方々と伴走する講師の方がいらっしゃいます。それから、地元の企業や産業界、あるいはさまざまな形で地元のまちづくりをされている方がアドバイザーに加わります。そして、東京大学で都市工学をやっておられる出口先生に全体統括をお願いしています。グループワークで相互に触発し合う、その中で、独りよがりではなくて「もっとこういう視点があるよね」「もっとこういうアプローチがあるかも」と言ってくれる方もいらっしゃるでしょう。ぜひ多面的なこのアプローチを利用いただきたいと思います。

SSPPで始めた人材育成の取り組みは、その枠を越えて、同じ志や思いを持った方が活動を広げていますし、社会的な制度としても広がっていると思います。その現れがこちらになります（**図 1-12**）。



図 1-12 プロフェッショナルコースの体制

出口先生はもともと都市工学のご専門ですが、東京大学の大学院新領域創成科学研究科で、スマートシティスクールを立ち上げられました。キャンパスは東京駅の目の前の八重洲ミッドタウンにあります。場所的にも通いやすい環境の中でこのプログラムを始められました。

それからもう1つ、東京大学が「UTokyo College of Design」という新しい学部をつくられます。これは学士課程と修士課程を一緒にしたものです。今日の午後にご登壇いただきますが、マイルス・ペニンントン（Miles Pennington）さんが初代の学部長になられます。なぜここにご登壇いただくかというと、思いが似ていると思ったのです。この学部の狙いは社会課題の解決。そして、そのためにさまざまな分野の方が相互に触発し合う。そしてリーダーをつくっていく。我々とすごく似ています。そういう意味でこういった輪、まちづくりとかソーシャルデザインとか、あるいは地域デザイン、社会デザインという営みが大きなムーブメントになっているということを感じていただきたいなと思ってご紹介いたしました。午後にご登壇されます。

モデルケースの共有について話をしましょう（**図 1-13**）。まちのデータの可視化はした、人材もいる。でも具体的にどうすればいいのと、どこをめざすのか、やはり悩まれると思うのです。その悩みに対して計画、あるいは構築、実装、そして運用。あらゆる局面で世の中にこんないい例があるよと。もちろんそこには課題もあるけれども、こんないい例があるよというのをライブラリにしていこうと思います。みなさんが悩まれたときに参照するライブラリ、これをつくりたいと思っています。この中に、みなさんのまちづくりの実例が加わっていくと、とてもいいなと思います。



図 1-13 モデルケースの共有

これは1つ、山梨市の事例をサンプルとしてまとめたものです（**図 1-14**）。まちづくりを進めたいという思いがすごくあるのに、市の財政事情で制約がある。その限られた制約の中で何を具体的にやっていくかという局面で、山梨市では住民を巻き込んだ対話会を開催しました。「SUGATAMI」を使って、まちの現状はこう、まちの財政事情はこう、と赤裸々に開示した上で議論を深め、合意形成をして、ここからやってみようという解を見つけ出されようとした、そのプロセスをまとめています。



図 1-14 モデルケースの事例サンプル（山梨市）

限られた財政事情はありながら、どこかから始めたい。これはもう全国各地共通の課題だと思うのですね。そういう意味では類似の悩みを解く糸口が、このモデルケースとして格納されることは非常に価値があると思います。ほかのまちの取り組みでも、悩みの段階からライブラリに入っていていただくとありがたいなと思います。

先ほど人材育成の話をしました。こういったまちづくりの大きなフレーム自体、社会との競争というフレーム自体もどんどん広がっています。私たちだけではないということをもう一度感じ合いたいなと思います。

このスライド（図 1-15）の左側は毎年ご参加いただいている岡住さんと仲間のみなさんですが、秋田県の男鹿市で「稲とアガベ」を中核とした事業プロジェクトをされています。新しい日本酒の醸造、クラフトサケから始まって、飲食とか宿泊とかさまざまな施設を男鹿のまちにつくられて、形に見えるように進まれているのと同時に、男鹿のまちの人、あるいはその交流人口の心をつないでいく、つかんでいくプロジェクトです。



図 1-15 社会との共創

スライドの右側、今日のご登壇はないのですが、『The Japan Times』という最古の英字新聞を発行する新聞社の社長兼会長で末松さんという方が始められた、世界の人に向けて地方にあるレストランを日本人目線で紹介する活動です。全国にはすばらしいレストランがあるから、そこを Destination Restaurants と名付けましょうと。そこに旅して、その食を楽しむ。そのレストランはもちろん地産地消です。地元のいい食材を使います。楽しい食材を使います。そして地元の方を雇用します。したがって、地域の自治体や企業とつながりができます。そういった意味で、胃袋からへそになっていると言うのですかね、まちづくりのへそになっているレストランもあります。2021年から始めてもう5年、毎年10軒選出されて、今、多くの都道府県に50軒あります。ぜひお試しくださいなと思います。

そんな素晴らしいレストランの1つ、あるレストランオーナーから感じていることを伺うことができました。私にとっては非常に印象的でしたので、少しご紹介をしたいと思います。

彼が言ったのは、レストラン、食材の世界でも価値観の転換が起こっているということです（図 1-16）。「今までは食材の発注側、どちらかといえば生産者よりレストランの交渉力が強かった。今は生産者、供給側の方が強いのです」と彼は言いました。本当にいい素材をタイミングよく届けてくれる生産者の方が強いのですと。西日本から静岡県にレストランを移した理由を「そこに求める生産者がいるから」という彼に、「それ鮮度ですか」と私は聞いてみました。すると彼は「いいえ、鮮度はもちろんあります。でもその生産者は、アジやイワシといった大衆魚を高級魚と同等の味にしてくれるのです。そういう味に仕立ててくれます。私はその人とつながりたい」という答えてした。

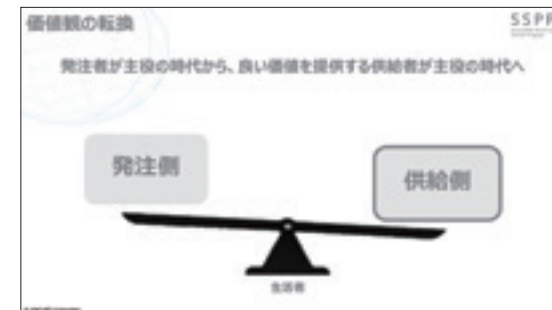


図 1-16 価値観の転換があらゆる業界で起こっている

生産者の方もこのレストランオーナーの方もめざしているのは、最後は消費者、生活者です。生活者の笑顔を見たい、笑顔にさせたい、そういう思いだと思います。でも、いずれにしても、その中でバリューチェーンの価値観の転換、パワーバランスのシフトが起こっている。これはいろいろなところで起こっていると思います。まちづくりもそうです。いろいろなパワーバランスのシフトの可能性があり。その可能性を可視化の中で見つけて、そこに人材が光を当てて、もう一度新しい側面、新しい価値を発見し、新しい価値を創っていく。価値の発見と創造の両方あると思うので、それにチャレンジをする場としてこのSSPPは在り続けたいなと思います。

最近話題の哲学者マルクス・ガブリエル (Markus Gabriel) は言っています。データは過去の事実だと。でも事実は大事なのです。事実がないと出発できないから。だけど、出発するけれども、どこに向かっていくかというのは結局バリュー、何を価値にするのか。「このまちの価値は何なの」「俺のまちはこんなまちであってほしい」「私のまちはこんなまちでありたい」というバリューを定めるところから始まります。シミュレーションはできるけれども、シミュレーションした結果が、自分たちが求めるものと合致しない、あるいは求めるものを描いてない意味がありません。

そういう意味でピーター・ドラッカー (Peter Drucker) が言ったのは正しいと思うのですね。「未来を予測する最良の方法は、未来を創造することだ」と。予測だけでも駄目なのだ。自分がつくり出す、そこに価値がある。バリュー (図 1-17)。このバリューを大事にし続けたいと思います。

「伏流から湧水へ」 (図 1-18)。みなさんとともにこのまちづくりをどんどんどんどん素晴らしいものに、満足できるものに、うれしいものにしていきたいと思います。そういう意味でSSPPは、正式名称はサステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラムですが、心はSide by Side with Purpose and Passionだと思っています。同じ志を持って、同じ情熱を持って、ともに歩みを続けたいと思います。そして、湧き水が、先ほど申し上げた川になって、国境 (くにぎかい) を越えて海になって、国境 (こっきょう) を越えていけばもっと素晴らしいなと思います。

今日1日、感動と興奮、ワクワクとミャクミャク、よろしく申し上げます。ありがとうございます。



図 1-17 何をバリューとするのか、という問い



図 1-18 共創の未来へ

Section1：関連 URL

- ▶ WITH HARAJUKU
<https://withharajuku.jp/>
- ▶ ふるさとみらいカレッジ (総務省)
https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/jichi_gyousei/c-gyousei/furusatomiraiakareji.html
- ▶ 東京大学 大学院新領域創成科学研究科 スマートシティスクール
<https://smartcity-school.k.u-tokyo.ac.jp/>
- ▶ UTokyo College of Design
<https://design.adm.u-tokyo.ac.jp/jp/>
- ▶ Destination Restaurants (主催：ジャパンタイムズ)
<https://authentic-japan-selection.japantimes.com/jp/>

自治体ごとの取り組み

まちづくり シェアセッション

- ▷ 福井市
- ▷ 北島町
- ▷ 長野県
- ▷ 岡崎市
- ▷ 小布施町



福井市

福井のWell-beingを考える

—SSPPから生まれた福井まちづくり・ひとづくり協創プロジェクト—



プレゼンター

木村優

福井大学大学院 連合教職開発研究科 教授・研究科長

渋谷勝也

株式会社地域創生 Coデザイン研究所 コンサルティング事業部 担当部長



渋谷勝也 株式会社地域創生 Coデザイン研究所 コンサルティング事業部 担当部長

渋谷：みなさん、こんにちは。まずは、福井大学の木村先生から自己紹介をお願いいたします。

木村：福井大学の教育の部署、連合教職開発研究で研究科長をしております、木村と申します。今日はよろしくお願いいたします。

渋谷：ありがとうございます。NTT西日本グループの地域創生 Coデザイン研究所の渋谷と申します。まちづくり、スマートシティ分野の取り組みをさせていただいています。今日はよろしくお願いいたします。早速ですが、私の方でどういったことを取り組んだかという全体の流れをご紹介します（図 2-1-1）。



図 2-1-1 SSPP フォーラムから生まれた福井の協創プロジェクト

今年は「伏流と湧水」というテーマですが、まず伏流にあたる部分のお話です。今回のプロジェクトが生まれるきっかけになったのは、昨年のSSPPフォーラムのソーシャルライジングにおいて、木村先生と同じグループになり、「何か一緒にやってみようか」とお話をさせていただく中で、

SUGATAMIを活用した探究プログラムに関して一緒にやろうという運びになったのです。その探究プログラムについて木村先生から、みなさんに内容を補足いただけませんか。



木村優 福井大学大学院 連合教職開発研究科 教授・研究科長

木村：先ほどの栗山さんの話を借りると、「模索」の段階から実は関わらせていただいています、今日ご参会のみなさまもご存じの方も多いかと思いますが、学校教育の中で小中学生、特に高校生が、地域に出て、地域の課題を見つけて、そして地域の人々と可能な範囲で、その課題解決に向かうという「探究学習」が盛んになっています。それが教育活動の中心になっているのですが、その中でいろいろな問題や課題が起きています。

例えば地域に出るけれども、課題が見つからない。課題を見つけたけれども、一緒にやってくれる人が見つからない。あるいは一緒にやってくれる大人が見つかって、その大人たちがこれやっというだけのやるという形で自ら探究するというアプローチにならない。また、最近は探究学習のコンテストが大きいものから小さいものまで全国さまざまにあります、地域の課題を見つけて解決する目的が忘れ去られてしまい、いつの間にかそのコンテストで賞をもらい、それを入試に使うという、ちょっと目的と手段がずれた教育も問題視されています。

そんな背景で、小中学生、高校生、さらに大学生も含め、やはりSSPPでも大きなテーマになっているWell-being、何をどうよりよくしたいのかということ常を頭の隅っこに入れながら、時に思い出しながら、プロジェクトに参加してもらいたいという思いからSSPPに関わらせていただいて、昨年の渋谷さんとお話につながります。Well-beingをしっかり見据えながら、学校での探究学習をできるような状況をどうつくれるか、それを私なりにトライしようと思ったところが大きなきっかけになります。

渋谷：ありがとうございます。今のお話を基点として福井大学さまと地域創生Coデザイン研究所の間で、「福井まちづくり・ひとづくりに関する連携協定」を結ばせていただきました。この協定を締結することで、福井県、福井県教育委員会ともいろいろと意見交換をさせていただき、連携に必要な枠組みをつくりました。そこから、今年度内に3回1セットというワークショッププログラムで、今年8月に第1回目を実施しています。今日は、その実施内容と今後どういった方向で進めるかといったところをお話しします。よろしくお祈りします。

第1回目ワークショップは「福井のWell-beingを考える」というテーマを設けました。福井市だけではなく、敦賀市、小浜市の3会場で同時実施しています（図 2-1-2）。今日、木村先生のほか、この会場にお越しの清川先生、中森先生お二方のお力もお借りしながらの開催となりました。実は、3会場の同時開催は最初に想定していなかったのですが、木村先生から福井大学さんの思いや意図を補足いただけますか。



図 2-1-2 福井県内3会場で実施したワークショップ

木村：私がうっすらと考えたことを渋谷さんに出して、この企画の実現に至りました。教育という探究学習とWell-beingを考えると、小中学生、高校生、それから大学、地域の企業さん、さまざまつながりで、いろいろなやり方があります。福井大学の授業でも、私が今、福井市の企業さんと一緒にプロジェクト学習で、ショッピングセンターでフェスをするといった新しい取り組みを進めています。

第1回目のワークショップ、「福井会場」では大学生に、高校生と社会人が混ざってWell-beingを考えるとところが特徴です。「敦賀会場」では敦賀高校のカリキュラムの中に社会人を交えて、高校生とのタイアップでどんなことができるかにチャレンジしました。そして「小浜会場」では、小中学生、高校生、そして地域の大人たちとWell-beingを一緒に考えていく。そこにSSPPさんのデータもお借りしてというところでトライしました。ここは参加者が50名とスケールが大きいのですが、ちょうど小浜市の教育大綱という次の教育のビジョンをつくるタイミングなので、その動きともリンクしています。「さばの缶づめ、宇宙へいく」という本やNHKの「新プロジェクトX」でも若狭高校が舞台になっていますが、その立役者の小坂先生が教育長になっていて、彼がWell-beingについてもかなり詳しいのもあって、この地域での開催となりました。

渋谷：この写真が小浜会場の様子ですね（図 2-1-3）。左下写真の中央が教育長ですよ。右下写真の左寄り、ピンク色のシャツの方が、小浜のまちづくり団体のリーダーです。教育大綱にいろいろな意見というか、思いを持ったみなさんが参加する場になったということですね。

敦賀会場（図 2-1-4）では、高校の探究授業の中で高校、大学のみなさんが混ざってやっている様子がうかがえます。

福井会場（図 2-1-5）では企業、大学、高校のみなさんが、もう本当に右上の写真からも伝わってきますが、立って意欲を持って参加している、初回から非常に盛り上がったワークショップになりました。ありがとうございます。



図 2-1-3 小浜会場



図 2-1-4 敦賀会場



図 2-1-5 福井会場

この1回目のワークショップの内容については3会場とも同じ3部構成で進めました（図 2-1-6）。第1部はNTT研究所の渡邊淳司さんが開発された『ウェルビーイングカード』を使って、“わたしのウェルビーイングをみつめる”や、“福井のウェルビーイングを考える”ということを実施しました。第2部は主観・客観のデータをSUGATAMIで見て福井のWell-beingについて考えました。それらを踏まえて第3部の作戦会議でアウトプットを出して、今後のワークショップ2回目、3回目につなげていこうという中身になっています。

ウェルビーイングカードがこんな感じですよ（図 2-1-7）。特にその意味づけとしては、私だけのWell-beingではなくて、福井全体のWell-being、さらには地球全体のWell-beingまで考えていこうよ、という、マインドセットです。アイスブレイクも含めてよかったという感じですね。



図 2-1-6 ワークショップ当日の進行



図 2-1-7 ワークショップで使用した「ウェルビーイングカード」

木村：そうですね。先ほど紹介した学校での探究なのですが、いろいろな例があります。福井の中学生は地域のラーメン屋さんと組んで新しいラーメンの商品を開発するとか、福井の高校生はサウナ好きの女子高生たちが大人たちに向けて、「JKサウナ」というのを先日やっていました。ラーメンの新メニューをつくるのが、どんな人の喜びにつながるのかとか、あるいは「JKサウナ」と言われるとすごく行ってみたくりますが、それが誰の幸せにつながるのか、それがまた地域にどんな影響を及ぼすのか。自分の“好き”というところが何につながっていくかということ、こうしたウェルビーイングカードを使わせていただきながら考えるというきっかけにさせていただきました。

渋谷：そうですね。このカードを使って、参加したみなさんがどんな思いを持って何をやっているかといったところも引き出し、お話できたかなということですね。

あとSUGATAMIについては、主観と客観のデータを複合的に見ながら、また地域の実情をみなさんとお話ししながら、理解を深めていくというところでしたが、木村先生どうでしょう。こういったものを使って1回目の感想はいかがだったでしょうか。

木村：福井県も別の指標で幸福度ナンバー1というものもあるのですが、やはりその指標は、実は報道でも流れなくて、それを見る人たちは「何で幸福なんだろう」と思ったりするわけです。それで、SUGATAMIを見てみると、私たち福井も田舎でもあるので都市機能の評価だと少し不利な地域でもあるのですが、そこでも何で満足しているのかと満足度の高い評価を見てみると、水とかの値が高かったりする。それで、なるほどと思ったりします。だから、非常に子どもたちや若者たちが素直にデータを見てくれてありがたいなと思っているところです。

渋谷：そうですね。ワークショップではアンケートも取りまして（**図 2-1-8**）。これを見ると、SUGATAMIを使うことで福井の魅力や素晴らしさに気付いたという高校生や大学生、また、福井にいて自分が何をしたいかを、より明確につかめるようになったと答えてくれた大学生がいらっしゃいます。内発的動機を引き出したり、後押ししてあげることもつながったかなというところで、今回の第1回目を終えることができました。今後ですが、2回目を12月、3回目を来年3月で順に計画しています（**図 2-1-9**）。先ほど木村先生から紹介されましたように、敦賀、小浜、福井で少しずつ実はテイストが違ってまして、そういったところの違いや価値について、木村先生から補足やメッセージをお願いします。



図 2-1-8 第1回ワークショップを終えて



図 2-1-9 第2回、第3回と取り組みは続く

木村：最後のスライドを出していただきたいのですが（**図 2-1-10**）、栗山さんの話にありました、人材というところで「ひとづくり」というところと「まちづくり」ということをどうクロスしていくのか。これを今日、子どもたちや若者たち、小中高～大学生ぐらいを対象としてお話をしてきましたが、実は私の中心の狙いは学校の先生なのです。そうした地域とのつながり、探究をやっている中で、それをつないで子どもたちと一緒に学びチャレンジするのが学校の先生たちなのです。教室で授業するだけではなく、地域とつながり、一緒に子どもたちを育てるという協創に先生た



図 2-1-10 福井の産官学連携

ちがトランスフォームしている、まさに最中です。「探究学習」をする先生たちが育っていくことで、子どもたちが育ち、まちが育ち、そして地域のみなさんと一緒に成長していくということになります。

木村：最後に、ご参会のみなさんにメッセージです。ぜひ、みなさんの地域で子どもたちも参加している活動も多数あると思うのですが、そこにぜひ学校の先生、学校を誘って欲しいと思います。もちろん、忙しくされている先生方もいらっしゃいますが、こうしたものに参加されている先生たちが、今たくさんの地域にいらっしゃいます。私、教員養成もやっていますので、SSPPの新しいチャレンジとして、子どもたちを育てる先生たちも一緒に育っていく、そうした状況をぜひいろいろな地域でつくってほしいなど。それが湧水の中で豊かな栄養素にもなるのかなと思っています。

渋谷：ここでもう時間になりました。福井大学さんと我々の地域創生Coデザイン研究所は、「福井まちづくり・ひとづくり」を特に先生も含めて引き続きやっていますので、よろしく願いいたします。今日は本当にありがとうございました。

木村：ありがとうございました。

北島町

総合戦略の策定から見つめた まちづくり



プレゼンター

杉本航平

北島町 総務課 行財政改革推進室 係長

杉本：「総合戦略の策定から見つめたまちづくり」ということで、徳島県北島町の杉本と申します、よろしくお願いいたします。

最初に簡単な自己紹介をさせていただきます。

まず、北島町ってどんなまちかということなのですが、今年の4月、内閣府の経済財政諮問会議の資料の中で、若年女性が地域の10年後に明るい見通しを持つ自治体の例として取り上げていただきました。画面中央右の囲みにありますが、県内で最も面積が小さい自治体で、コンパクトで機能性の高いまちづくりによって子育て世帯を呼び込むと紹介されているところでございます（**図2-2-1**）。



図2-2-1 若年女性が地域の10年後に明るい見通しを持つ自治体の例（内閣府資料）に、北島町が含まれている

私の仕事についても簡単にご説明いたします。2023年の後半ぐらいから、まちの地方版総合戦略の策定に取り組んでまいりました。NTTさまと協働で取り組みを進めて、一昨年のフォーラムでは今後の取り組みの決意表明といった趣旨でお話をさせていただきました。今回は無事、今年の3月に策定完了ということで、こちらへの登壇となります。そのご報告と取り組みの中で考えたことを今からお話します。

なぜ「総合戦略の策定」から始めたのか

杉本：総合戦略は、まちにもともとありましたが、まちづくりの営みとしては、まず第一歩を今回の策定から進めていきたいと考えました。

前提になりますが、従来のまちの総合戦略は、リアルとの結びつきがそれほど強くありませんでした。現場としてもあまり実感がないというか腹落ちしてなかったということが課題で、それを解決したいということもありましたが、リアルとの結びつきが弱いことが幸いしたのか、あまり変えられては困るといった抵抗感も小さく、変更への取り組みがしやすかったのです。

総合戦略の立ち位置が不明確という課題に対して、まず、すべての行政計画の最上位に位置づけるということから始めました。そうすることで、総合戦略に込めた「思い」や「方向性」が今後数年間のまちの動き、全体の動きを規定するものにできます。その上で住民のみなさん、民間企業の

みなさんが、このできあがった総合戦略を見て「共通言語」として活用できるようにするという狙いの1つとしてありました。例えば、まちにご提案やご意見をいただく際に、総合戦略の該当箇所を引用すれば文脈が即座に共有されて議論が効率化する、そういう活用ができればと期待しています。そして、同じビジョンに共感する住民や企業がこの共通言語を触媒として、自然とつながり協働の輪を広げていくことができる、そう考えています。

ということで、「総合戦略の策定」をまちの未来を動かすための「レバレッジポイント」として、そしてまち全体をつなぐ共通言語を創造する戦略的な第一歩として位置付けました（図 2-2-2）。

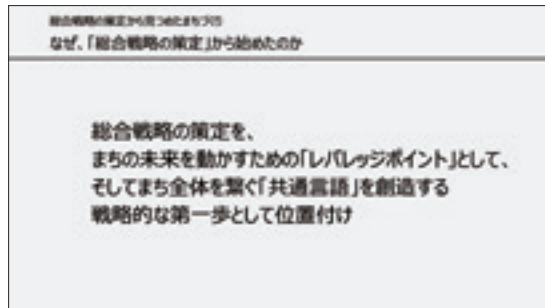


図 2-2-2 総合戦略の策定から始めた理由

総合戦略の目標とやるべきこと、不可欠なもの

杉本：ここで、総合戦略の大きな目標ということでお話しさせていただきますと、最初にまちの将来を考える上で「人口を増加させること」は本当に求められていることなのだろうかという問いを立てました（図 2-2-3）。その問いに対して、本当にめざすべきは「住民1人ひとりの幸福度（Well-being）を最大化する」ことだと設定しました（図 2-2-4）。

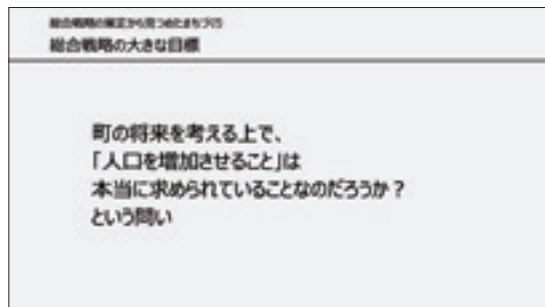


図 2-2-3 何を価値とするのか、という根源的な問い

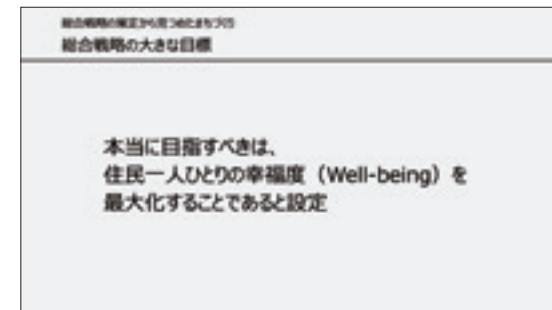


図 2-2-4 北島町のめざすべき大きな目標

このまちで今を生活している人たちに幸福を実感してもらって、そういうまちになって、そういうまちであり続けることでまち全体が活性化する、あるいはその結果として人口が増える、そうつなげていくべきではないかと考えたわけです。

そのアプローチとしてまちの未来を考えていくために、個人の1人ひとりのエピソードの積み重ねに加えて、住民の満足度や重要度を定量的に評価・分析するために、まちの現状をSUGATAMIを使って見える化するという方法を取っていきました。エピソードなりデータなり、もちろん過去の経緯や政策といった「具体的なモノ」をずらっと一覧に並べて、それに対して幸せとは何かという「抽象的な問い」を重ね合わせていながら計画全体を形づくっていきました。

よくあることとして問題を発見して、それを解決すべき課題へと落とし込むプロセスの中で、私たちはいつの間にか、本質的な問いを忘れてしまうことがあります。例えば、多くの自治体が「人口減少」という問題に対して、それを解決するのに「出生数を増やす」とか「移住者を増やす」という課題を設定することが多いでしょう。それがいつの間にか、「なぜ出生や移住を増やすのか」という問いが忘れられて、出生や移住を増やすこと自体が目的化してしまっていることがあります。「住民1人ひとりの幸福度を最大化する」という目標を立てたのは、この畏を回避するためでもあります。常に本質を問い直す必要があるゴールセットにすることで、表面的な数字の達成に惑わされることなく取り組みを進めるためのしくみづくりとして機能させられるのではないかと思います。そして、常識外れかもしれない目標設定とすることで、これに触れた人々の思考や感情を刺激して、これが新たな対話を生み出すトリガーとなる「問い」になることができると考えました。

北島町総合戦略では何をやるか、なぜやるかということに加えて、どうやっていくかということをお示すために「職員の行動指針」というものを定めてあります。いくつかありますが、その中の1つとして、「他者との共創」を掲げています。まちづくりのような複雑な問いに関しては、もちろん1人で答えを出すことはできません。多様な声を聞いて、集合知を得ることが不可欠です。集団で考え、アイデアとアイデアが交わる機会を増やすことが、いいアイデアを創出するために最も重要な要素であると思います。

北島町では、住民、民間事業者など多様な主体との「協働」と「共創」を不可欠なものと考えて、そこから生まれる新しい価値を大切にしていくために、これを宣言しました（図 2-2-5）。

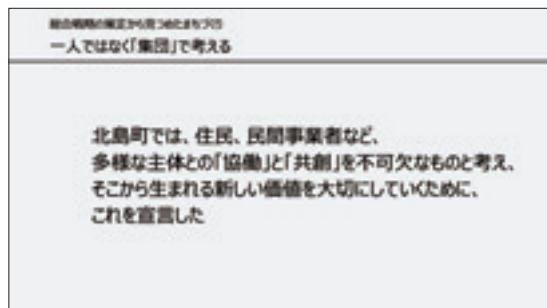


図 2-2-5 総合戦略を具体的に進めるには「協働」と「共創」が不可欠

■ まちづくりに必要な、次のアプローチと挑戦

杉本：ここまで、総合戦略に盛り込んだ内容について触れてきましたが、最後に「平均値に合わせた世界では、誰も幸せになれない」ということをお話させていただこうと思います。行政の取り組みはもちろん公平性というものに重きを置いていて、平均的で誰もが平等に利益を享受できることを指向している、これが現実だと思えます。そのためにアンケートや各種調査を実施するわけですが、その結果である数字上の平均みたいなもの、もちろん平均も結果として大事なわけですが、実際には合わせたものであって1人ひとりを表すものではありません。つまり目の前にいる、本当に今を生きている、現実存在している人というものが見えていないときがあります。

実際には、「平均値だけで形づくられている人間」というものは1人もいません。だから、その公平性だけを追い求めるがゆえに平均だけを見ておけばいいと考えてしまうのではなく、本当は生きている人の姿を見なければいけないのではないかと思うのです。

これから私たちがまちづくりを考える上で重要なのは、多様な幸せを尊重して、誰もが自分らしさを大切にできる、こういったまちをめざすことでしょう。そのためには、これまでの平均だけを見るようなアプローチ、もちろんこれも重要ではありますが、それ以外のアプローチや挑戦が必要になります。そして、こういった挑戦は変化を恐れず、ともしれば不真面目と思えるような試みを寛容に受け入れてもらえる社会の土台なしには成り立ちません。そういった土壌、雰囲気づくりをしていくことによって、我々行政機関の挑戦を可能にするだけでなく、まち全体がそういう雰囲気になることが、住民の幸福度にもつながっていくのではないかと考えているところです。

今回の総合戦略は、そういった思いも込めてつくりました。私たちのこの理念を、私たちの政策づくりに浸透させていくことが大事ですし、またさらに、住民とのワークショップの実施や、こうしたメッセージをいろいろな場所で発信していくアウトリーチ活動などを通じて、寛容でポジティブな社会の土台づくり、まちの雰囲気づくりに取り組んでいきたいと考えています。これを未来に向けての私の取り組みの宣言とさせていただきます。私の話は以上です。ありがとうございました。

長野県

リニアを核としたまちづくり



プレゼンター

室賀 荘一郎

長野県 リニア整備推進局長

室賀：こんにちは、長野県庁から参りました、室賀荘一郎と申します。先ほど北島町さんの素晴らしいプレゼンの後で、何をしゃべろうかなとちょっと緊張していますが、私のスタイルでお話を進めます。

こちらのスライドは長野県にリニア中央新幹線（以下略：リニア）が通るイメージです（**図 2-3-1**）。リニア県駅と我々言うておりますが、飯田市の写真です。真ん中にビュッと白いものがありますが、これがリニア駅のイメージです。

私の自己紹介のスライドがこちらです（**図 2-3-2**）。平成 4 年に入庁しまして、その後平成 23 年、環境部の温暖化対策課というところで新エネルギー推進部署の新設があり、そこの係長になりました。その後、環境の仕事が長く、長野県のゼロカーボンロードマップを策定するなどを経験しまして、昨年度から建設部でリニア整備推進局長をやっています。



図 2-3-1 リニア中央新幹線の開通に期待が高まる



図 2-3-2 室賀氏のプロフィール

リニア自体は、非常にソリューションとして高いものです。時速 500 キロということで、私も 1 回山梨の実験線に乗りましたが非常に速く、もはや乗ってしまうと早く開通した方がいいのではないかなというふうなものであります。

長野県自体を知らない方もいらっしゃると思うのですが、本州の一応真ん中と自称しております、どこに行くにも近いというところです。東京から飯田は今 5 時間弱掛かるのですが、リニアが

できるとたった 45 分、名古屋は 25 分で移動できるようになります。リニア開業前（**図 2-3-3**）だと赤く塗られたエリアが 1 時間、2 時間圏内ですが、リニア開業後（**図 2-3-4**）だとこんなに広がって、非常に有利になります。とはいえ、実は JR 東海さんが一生懸命工事をしている、我々もそれを連携してサポートしているのですが、ちょっといろいろなことで非常に工期が遅れています。我々とするとはもう 2 年後の 2027 年にリニアが開業すると言っていたのが、最低 10 年ぐらいはさらに先にはなるという。地元からするとどうしてくれるんだというようなところもあったのですが、それを好機と捉えて、まちづくりをやってしまえというのが、我々のもくろみであります。

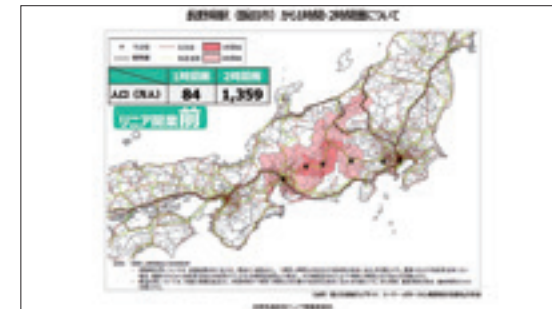


図 2-3-3 リニア開業前のアクセス 1 時間圏・2 時間圏

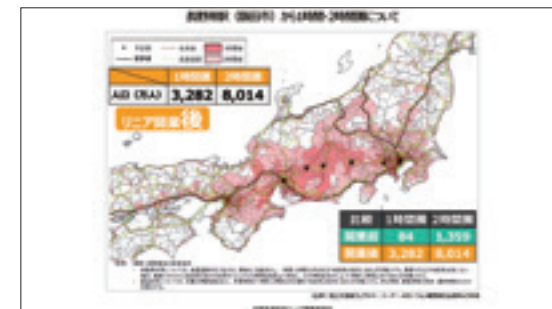


図 2-3-4 リニア開業後のアクセス 1 時間圏・2 時間圏

昨年の 9 月 9 日、リニアの中間駅と呼ばれる神奈川、山梨、長野、岐阜の知事が官邸に呼ばれて、当時の岸田総理大臣に「支援をしてくれるなら頑張るぞ」というようなことを言い、今一生懸命それを踏まえて、我々、広域行政で何ができるかということをやっています。

国土交通省では広域地方計画の策定を進めており、その中でもリニア中間駅のある4県で連携しながら、リニアを生かした活性化をするんだぞと後押ししてくれています（図 2-3-5）。これも国の資料になりますが、4県のつながりで交通ネットワークをさらに充実していこうという状況です（図 2-3-6）。



図 2-3-5 リニア中間駅が置かれる4県による広域圏連携



図 2-3-6 4県の協調で強化の期待が掛かる交通ネットワーク

長野県の阿部知事は、全国知事会長でもあります。長野県だけ見るのではなく、国土軸で見ると県の役割を考えようと、リニアの長野県駅を活用して、都市の一極集中から多極分散型の国家モデルみたいなものをできないかと阿部知事から提案がありました。それを実現していくために、私が今、奔走しているという状態です（図 2-3-7）。

もっとお話をしたかったのですが、今後、いろいろと計画が進んでいきます。森林資源が豊富で中山間地域も多いことから、木造建築（図 2-3-8）をやっていきたいという知事の思いもあります。そういった中で今、GISも使ってまちの分析をしています。今日、SUGATAMIさんのソリューションを聞いてですね、ぜひ一緒にやって、広域行政でも我々住民の意思の通ったまちづくりを実現したいと思っています。以上です。ありがとうございました。



図 2-3-7 長野県が推進している取り組み



図 2-3-8 地域にふさわしい木造都市計画も模索中

岡崎市

「宣言」を起点とする連鎖反応



プレゼンター

鈴木昌幸

岡崎市 総合政策部企画課 副課長

パネリスト

遠藤守

名古屋大学大学院 情報学研究所 社会情報学専攻 情報社会設計論講座 准教授

清水弘樹

NTTビジネスソリューションズ株式会社 エンタープライズビジネス営業部 主査

高山文博

元株式会社NTTデータ経営研究所 アソシエイトパートナー／トランスリー株式会社 代表取締役

鈴木一生

NTTドコモビジネス株式会社 東海支社 ビジネスコンダクター

鈴木（昌）: それでは、岡崎市の「宣言」を起点とする連鎖反応」、岡崎市、名古屋大学、NTT西日本、NTTドコモビジネス、トランスリー、このメンバーでお送りをしていきたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

今日の朝一番に、楠本さん（NTT都市開発）のご案内で原宿を散策しました。歩いていて、すごくすてきな景色だなと思っていたのですが、ところどころで写真を撮っていると、あまりそのよさが写らないのですね。これ、すごく不思議なことで、肉眼で見ているすてきを写真にうまく写し切れていない。私の腕もあるのですが、人間が現場で、肌で感じることの大切さを学びました。

また、冒頭のご挨拶で大西さんからは、今日は去年の宣言からその経過を楽しみにしているという言葉をいただきました。共通のアプローチや、型のようなものが見えてきたのではないかという話もありました。その宣言という言葉から繋がって、次の栗山さんからは、未来を創造することの大切さについてご講演をいただきました。未来は予測するだけでなく、創造することが大切であると。そこで今回私たちから、宣言するという事は、未来を創造することにつながるのではないか、その宣言を起点とする連鎖反応がこの1年間でどう生まれてきたか、そんなことをお話しさせていただきます。



鈴木昌幸 岡崎市 総合政策部企画課 副課長

こちらをご覧ください（図 2-4-1）。まず左側、公・民・学が連携して学び、伝え、そして語り合う。その上で宣言をする。宣言をするとは、自分の頭の中を整理して、整理したものを声に出して聞いてもらい、なおかつその言葉は自分の耳を通じて脳に働きかけ、自らのモチベーションを支えるのではないか。そのようなことを昨年の SSPP の最後に私からお話をさせていただきました。その後、宣言をした周辺自治体の連携とデータ活用の民主化、この 2 つの取り組みを進めていったところ、図の②③④にあるような取り組みが生まれました。さらに別の自治体にも広がっていき、それが岡崎市へのフィードバックとしてつながり、また今回の第 4 回につながる。こんな流れで進めてまいりましたので、今日はこの②③④について、ご説明したいと思います。

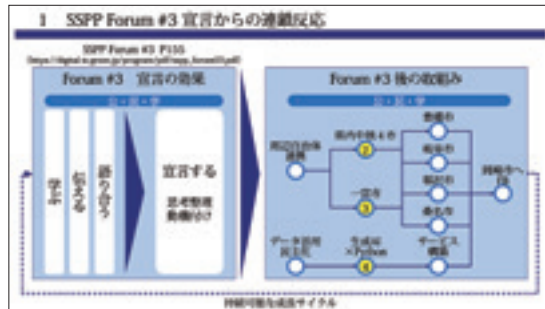


図 2-4-1 黄色に塗られた②③④の取り組みが今回の話題

県内中核 4 市の連携

鈴木（昌）：まず、②は周辺自治体連携で県内中核 4 市の連携です（図 2-4-2）。愛知県内の豊橋市、岡崎市、豊田市、一宮市、それから名古屋大学と NTT 西日本、この公民学連携で SUGATAMI やオープンデータを活用する研修を行いました。

SUGATAMI とオープンデータで客観的な現状把握を行う研修を、各市のデジタル関係の課ではなく企画策定などでデータ活用機会を持つ企画課職員に行ったところが特徴的です。ウェルビーイ

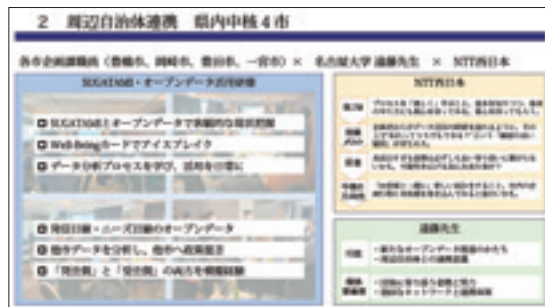


図 2-4-2 ② 周辺自治体連携 県内中核 4 市の取り組み

ングカードの選択を通じて自己開示を行いながらアイスブレイクをし、そしてデータ分析プロセスを学んで活用を日常にしようという試みです。ここにはいくつかの工夫があります。

まず、「オープンデータを出せば何とかなる」ではなく、出して何を伝えたいか、あるいは欲しい人がどう見たいかというニーズ目線のオープンデータ活用です。また、ほかの市のデータを見てほかの市に政策提案をするしくみにしました。自分の市のチームは自分の市のデータは見られない。これ、じれったいですね。それによって、データ分析における発注者側と受注者側の両方が経験できますので、データ分析における普段感じるジレンマをどう乗り越えていくかという示唆が含まれています。これらを通じて、NTT 西日本さんの伴走としては、スライド右上、黄色の囲みのような気づきをいただきました。清水さんから、どうぞ。



清水弘樹 NTTビジネスソリューションズ株式会社 エンタープライズビジネス営業部 主査

清水：改めまして、NTT 西日本の清水と申します。本日はよろしくお願いいたします。タイトルテーマにあります「連鎖反応」といったところですが、何かを始めようというとき、ほかの自治体さんの「いいな」というポイントであったり、目覚ましい取り組みなどに関心を抱いて、それが自分たちでもやってみようかというモチベーションになるかと思いますが、実際にやってみるといろいろな障壁に当たって断念されるケースも非常に多いかと思っています。

今回、データ分析のプロセスを学ぶのに重きを置いた密度の高いワークショップで伴走支援をさせていただきました。データの界限に興味を示されて少し学ばれた方なら、どんな障壁があるのか、どんなプロセスがあるのかといったところをご存じかと思いますが、みなさんの想像される以上に多くの障壁が潜んでいます。そういったところのプロセスを企画課の職員さんが学んだ上で、どう

データを利活用していけるのかといったアイデアを発散して収束させ、どういアウトプットにつなげるか、そういったことを考えていきました。プロセスの難しさを学んだ上で、お互いにほかの班の発表を聞いて「あれってうちでもできる？」という気付きが芽生えているので、とても練度が高いといえますか、実効性の高い気付きを得ているところが、普段のワークショップとは違ったポイントかなと思いました。

今回の連鎖反応の中でプロセスに主眼を置いたところですね。ほかの自治体さんの取り組みで難しかったポイントも学びながら自分の気付きとして得ていく、そういったワークショップができたところが1つの型として非常に良かったのではないかなと感じています。

鈴木（昌）：続いて、ご参加いただいた遠藤先生からスライド右下、緑色の囲みの話をいただいてもよろしいでしょうか。



遠藤守 名古屋大学大学院 情報学研究所 社会情報学専攻 情報社会設計論講座 准教授

遠藤：名古屋大学の遠藤です。この取り組みはもともと予定してなかったものですが、昨年のフォーラム #03 で宣言をさせていただいて、その宣言をしたのだからやるのだというところで急遽決まった非常に挑戦的な取り組みだったと思います。オープンデータの推進においては、従来のデータを公開するのみではなく、きちんと活用を見据えた上で自治体さんの意思を込めた形できている点が非常に良かったと思います。それから、SUGATAMIの活用についても会員ではない団体さんがあるイベントの場であっても活用していく、既存のネットワークを活用していただけたということが、非常にありがたかったと感じています。

鈴木（昌）：ありがとうございます。この県内中核4市と名古屋大学、NTT西日本さんとの取り組みで感じたのは、SSPPがあったからこそ見えてきた「みんなで作り上げる仕様書のみによらない手づくり」の型です（図 2-4-3）。今回の事業の仕様書は、ワークショップやりますとしか書いてなかったんです。これだとお互いに人工計算も大変だし、やることを詰めていくのも大変だけど、スタート時点での組み上げの段階だからこそ、仕様書は緩やかにしました。そこから、しっかりキャッチボールをしながら時間をかけて詰めていく手づくりの型、こんな型が1つの型として見えてきたのかもしれない。



図 2-4-3 ② の取り組みで見えたこと

■一宮市との連携（その他含む）

鈴木（昌）：それでは次の事業になります。周辺自治体連携として岡崎市、一宮市、名古屋大学、NTTドコモビジネスの組み合わせになります。一宮市さんからBPR / データ活用研修をご希望いただき、私は地域情報化アドバイザーとして総務省からの委嘱を受け、遠藤先生とNTTドコモビジネスさんとともに現場でご一緒しました（図 2-4-4）。



図 2-4-4 ③ 周辺自治体連携 一宮市との取り組み

これは、一宮市だけではなく、稲沢市、あま市、岐阜市との合同研修です。しかも、管理職バージョンの丸一日と一般職バージョンの丸一日の2日構成です。DXの未来を見通したBPRとデータ活用の理解・実践という内容で進めました。

少し余談ですが、現在全国の自治体職員の間で蔓延しているのは、「出口のないホラーストーリーに満ち溢れた泥舟感」、これに自治体職員はさいなまれています。人口減少社会の到来に関連するさまざまなホラーストーリーは、確かに予測される未来の一部かもしれませんが。しかし、場合によっては「この規模だったら頑張れるんだ」とか「ここは苦しいけど、悲観せずに頑張らないといけない」、時には「ここはある意味で捨てなければいけないかもしれない」、そんなことをイメージすることで、将来に向けたチャレンジが1歩ずつ前向きに進められるのではないかと、そんな研修を私は普段させていただいております。

その上で、取り組みの特徴点としては、研修後の各課実施を見据えた「民・学」の伴走、それから「縦割りの克服」と「上司部下の関係性構築」のロールプレイング、そして後日に合同全市へ波及して個別に研修実施へと拡大しました。伴走いただいたNTTドコモビジネスの鈴木さんからコメントいただけますでしょうか。



鈴木一生 NTTドコモビジネス株式会社 東海支社 ビジネスコンダクター

鈴木（一）：NTTドコモビジネスの鈴木と申します。私自身、自治体の出向などをしていて、今、愛知県豊田市ではCDO 補佐官をしています。一宮市さんはBPRについて、どんな取り組みをしたら組織や仕事を変えられるのだろう、変えることを分かってくれるのだろうと、すぐお悩みでした。そこで、我々としてお手伝いできることは研修や伴走支援の取り組みを小さくていいので始めてみてはいかがかと一宮市さんと実施方法を検討していたところ、本事業との連携についてお誘い

をいただきました。そういう意味では、巻き込んでいただいたことで、我々も新しい発見ができたと思っています。本当に巻き込んでいただいて、ありがとうございます。

鈴木（昌）：ありがとうございます。同じく遠藤先生いかがでしょうか。

遠藤：昨年度から岡崎市の鈴木さんが、かなり外の団体向けにも力を入れ始めていて、鈴木一生さんからご紹介もあったように、NTTドコモビジネスさんも、もともと一宮市で活動を始めていらっしゃった。巻き込まれたと言われましたが、この準備に、みなさんどのぐらいの期間がかかったと思いますか。実際は1週間ぐらいです。岡崎市の鈴木さんからご相談いただいて、一宮市でドコモさんがやっていらっしゃるよね、では一緒にやりましょうかという話で1週間です。それで動き出しました。これ、実はみなさんとてもノリノリでやられたのではないかな？と。スライドにも書かせていただきましたが、これが勇気とロマンなのだ。その上でドコモさんの強みですね。人材は非常に限られていらっしゃる中で、いわゆる既に取り組みまれておられるトライアル事業等の発展形のような形で意識されながら、このような柔軟な関わりを持っていただけました。非常にありがたい取り組みだと思います。

鈴木（昌）：この事業で感じたことは、やはりSSPPがあったからこそ見えてきた「メ切や経緯のない偶然性による瞬発力」の型だといえます（図 2-4-5）。期限が迫っていても頑張ってみますか、やっちゃいますかというイメージです。勢いみたいなもの時に必要という学びになった型なのではないでしょうか。

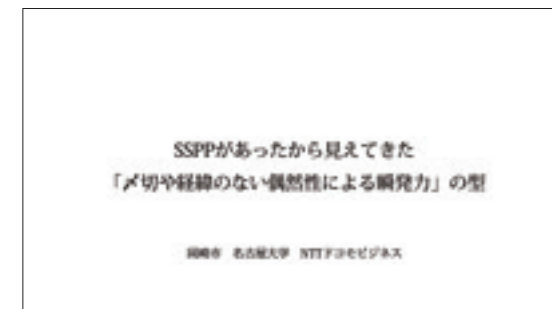


図 2-4-5 ③の取り組みで見えたこと

データ活用民主化 生成AI × Python

鈴木（昌）：それでは次の事例は「データ活用民主化 生成AI × Python」ということで、岡崎市、遠藤先生、NTTデータ経営研究所、トランスリーといった組み合わせです（図 2-4-6）。



図 2-4-6 ④ データ活用民主化 生成AI × Python

昨年度に、「分析を委託」するからうまくいかないんだというお話をしております。分析を委託すると分厚い報告書が提出されてその解説を延々お聞きし、「もうちょっと知りたい」となっても「それは別料金」ですよとなってしまいます。これだと自治体としては苦しいのです。どうせ出口はどこにたどり着くか分からないなら、分析の場を用意してお互いにいいキャッチボールができ、温度が高められればそれでオーケーです、我々としては、「分析」ではなくて「分析の場を発注」という試みです。

オンラインが中心ではありましたが、5つのテーマでPoCを行った結果、トランスリーの高山さんとすてきな「データ分析の場」を構築できたと思っています。テーマは「自治体財政分析」、「ストリートブランディング」、「テストマーケティング」、「図書館大規模改修のコンセプトづくり」、「働き盛り職員の離職対策」です。こういった幅広いテーマについて、生成AIにプロンプトを入れるとグラフ、解釈を付けて返してくるといった結果から気付きを得て、またプロンプトで質問しながらキャッチボールして質を高めていくといったことをやりました。地元商店街関係者とのトライアルにもつながり、その結果、高山さんの方では新たなサービス構築に繋がりました。私は、オープンデータサイトへこのツールが搭載される未来であるとか、あるいはひょっとしたらSUGATAMIと組み合わせても面白いのかなどといったようなところもデータ活用民主化のゴールイメージとして期待するところでは、高山さんからお気付きの点、お願いいたします。



高山文博 元株式会社NTTデータ経営研究所 アソシエイトパートナー/トランスリー株式会社 代表取締役

高山：元NTTデータ経営研究所、現トランスリーの高山と申します。まずこの取り組みのきっかけは、昨年のSSPPフォーラム #03でして、私は、もともとデータ分析が専門でもあったのですが、鈴木さんの熱い講演を聞かせていただいて、ぜひ一緒にできませんかということで即日メール送らせていただいたところからスタートしました。

取り組み開始当初の私の反省としましては、私がみなさんと生成AIを活用しながら分析と一緒にやらせていただくという際に一方的なアプローチになってしまっていたようで、こちらが「分析プロセスはこうではないですか、こんな結果が出ましたよ」と言っても、それを聞いたみなさんはポカンとされていたりとか、「だから何？」みたいな反応が多かったのです。それで、鈴木さんと話を進める中で、もう少しみなさんの温度感を高めたいという趣旨で、先ほど説明いただいたような分析の場をしっかりとみんなでつくろうということになりました。分析の場では、参加者のみなさんと画面を1つ見て、プロンプトと呼ばれる指示文を考えたり、分析の次の工程を考えたり。そうすることによって、みなさんどんどん目の色が変わっていき、温度感も高まっていったのです。データ活用を進めるには、そういった「分析の場」がすごく大事なんだと。

その中で生成AIの役割なのですが、熱を冷めさせないのが生成AIなのかなと思っています。例えば、これやってみたいね、といったときに「持ち帰りで1週間掛かります」だと、1週間経ったらみんな忘れてしまったり、熱が冷めてしましますが、その場で生成AIにいろいろ聞けば何か答えが返ってくる。だから、熱を冷めさせないということでは、生成AIはすごく重要だと思いました。

ただ一方で、みなさんの熱を高めていくことは、生成AIはちょっとやってくれないので、そこは人間ならではの人間にしかできない部分なのかなと。ですので、場の熱を高めていくことに関しては、私自身これからも頑張って担っていきたいと感じています。

鈴木（昌）：遠藤先生はいかがですか。

遠藤：今の熱を冷まさせないという話なのですが、正直なところ岡崎市さんのお仕事は（良い意味で）非常にハードルが高いと考えています。要求が厳しい。いつ話がひっくり返ってもおかしくないし、実際、何度もひっくり返りました。そこに高山さんが食らいついていった。それが私にとっては非常に印象的で、鈴木さんいわく「ちょっと頭のねじがぶっ飛んでいるような人たち」が、まさに今日ここに並んでいらっしゃるのかな（笑）。そういうパワフルな人たちと一緒に仕事ができたとというのが、本当にいい経験だったなと思います。

鈴木（昌）：ありがとうございます。遠藤先生もおっしゃったとおり、新規開拓の段階ではどこまでも食欲に伴走したり、がむしゃらにニーズを突き詰めていく、このような取り組みと高山さんのスタンスは、「新たな価値の創出」を飛躍的に、着実にめざすSSPPを、まさに具現化したものと言えるのではないだろうかと思えます（図 2-4-7）。

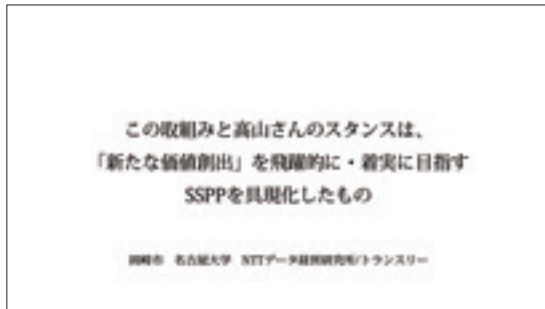


図 2-4-7 ④の取り組みで見たこと

今後に向けた宣言

鈴木（昌）：それでは、最後の宣言に移ります（図 2-4-8）。“岡崎市としてOR 岡崎市と”という青帯の宣言では、「自治体間連携拡大と岡崎市へのFB（フィードバック）強化」、そして、ちょっと



図 2-4-8 今後に向けた宣言

毛色が違いますが、スマートシティが高じてくるとこれがやりたくなります、「イノベーション創発拠点を構想・試行」です。今日、私は初めて対外的に宣言をしています、これにチャレンジをします。そして、私個人としての宣言は緑帯の部分になりますが「経験を一般化した知見を書籍化」してみたいと考えています。

鈴木（昌）：それでは順に、清水さんからどうぞ。

清水：私は左下になります。青帯で「従来のやり方に捉われない新しい試みに挑戦」とありますが、やはり仕様書のみによらない手づくりの話ですね。仕様という拘束力ができるものの中で自由度は失われがちになると思うのですが、この営業企画プロセスにお客さまを巻き込むタイミング、そういったところを見直しながら緑帯に書いてある、ともに走る“共走”と“共創”をより今後も推進していきたいなと思っています。

鈴木（一）：私は左から2番目ですね。今回は巻き込んでいただいてありがとうございますというところなのですが、ここで我々も新しいビジネスチャンスが生まれると思っています。それはどんな自治体の職員のみならずも悩みや不安をお持ちだと思います。それに対してどう解決できるのかというのを、まずは一緒に考える。ここからスタートすることで我々のチャンスは広がると思っておりますので、そういった意味で引き続き「研修やDX支援の新メニューを共同開発」といった取り組みをしていけたらと思っております。

高山：私は左から3番目、個人としては自分自身も熱い人間になりたい、仲間づくりという意味でも熱量を高く持ちたいなと思っています。“岡崎市と”という部分では、市の職員、まちづくりを推進されている方、あとは商店街の個店を運営されている方を含めて、私の熱をうまく伝播させていきたいなと思っています。

遠藤：今回もちょっと押ししてしまいましたね。私のところはどうでもいいです。鈴木さんが書かれているこれ、絶対来年度までにやり切られると思います。楽しみにしててください。以上です。

鈴木（昌）：ありがとうございます。ここには書ききれなかったのですが、不動産活用、まちづくりを通じてのスマート化といったところにもチャレンジをしていきたいと思っています。以上、私たちの今回の宣言をご紹介しました。それではまた来年度、みなさんにお目にかかれることを楽しみにしております。どうもありがとうございました。

小布施町

ミライ構想カレッジ in 小布施



プレゼンター

片岡直之

株式会社NTT DXパートナー まちづくり事業部 シニアマネージャー

パネリスト

江澤公亮

小布施町 企画財政課 企画交流係 担当係長

日高健

一般社団法人小布施まちイノベーション HUB 理事／事務局長

岡部重廣

NTT東日本株式会社 経営企画部 中期経営戦略推進室 担当課長



片岡直之 株式会社NTT DXパートナー まちづくり事業部 シニアマネージャー

片岡：みなさん、こんにちは。「2050年のミライを私たちの手につくろう。」とテーマで、「ミライ構想カレッジ in 小布施」を我々は実施しております。今日はそのご紹介をいたします。

私、NTT DXパートナーの片岡直之と申します。よろしくお願いいたします。では、みなさんご挨拶を。

江澤：小布施町 企画財政課 企画交流係 担当係長の江澤と申します。本日はどうぞよろしくお願いいたします。

日高：小布施まちイノベーション HUBの日高です。よろしくお願いいたします。

岡部：みなさん、こんにちは。NTT東日本の岡部です。本日はどうぞよろしくお願いいたします。

片岡：早速ですが、「ミライ構想カレッジ in 小布施」を簡単に紹介します。東京大学、小布施町、NTT東日本の産学官の連携で取り組んでいる施策となります（図 2-5-1）。簡単な概要をNTT東日本岡部さんからお願いします。

岡部：まず、NTT東日本がなぜ東京大学と小布施町との施策に取り組んでいるかということですが、シンプルに言うと、地域で解くべき課題が非常に複雑になっているからです。この複雑になっている課題を解くためには、多様なプレイヤーと連携して物事を進めることがとても重要です。我々の会社としても地域課題の解決や、地域独自の価値創造を実現していこうと、こういったパーパスを掲げて産学共創を進めているところです（図 2-5-2）。



図 2-5-1 ミライ構想カレッジ in 小布施



図 2-5-2 NTT東日本グループのパーパス

岡部：東京大学との産学連携のプロジェクトでは、自律型社会を主導していこうということと、分散型社会を主導してやっという、大きくこの2つの観点があり、今回ご紹介する「ミライ構想カレッジ in 小布施」は、自律型社会の主導にあたる話です（図 2-5-3）。

ミライ構想カレッジの背景は、自律型社会を実現するために、その地域でしっかりとソーシャルイノベーションを起こすという構想ですが、正直、単純に構想するだけでは物事がうまくいかない、非常に難しいです（図 2-5-4）。やはり、実際に地域へ入り込んでしっかりと実装することが大事になります。その思いで、東京大学と小布施町のみなさんと一緒に進めているのが、このプロジェクト「ミライ構想カレッジ in 小布施」です。



図 2-5-3 「自律型社会の主導」に「ミライ構想カレッジ」が含まれる



図 2-5-4 「ミライ構想カレッジ」の背景



岡部重廣 NTT東日本株式会社 経営企画部 中期経営戦略推進室 担当課長

片岡：では、具体的に小布施町がどんなまちなのかということと、どんな取り組みをしているかということ、小布施町江澤さんからご紹介をお願いします。

江澤：小布施町は「共創のまちづくり」をととても大切に歩いてまいりました。今までの流れとこれからのつながりの広がりについてちょっと説明させていただきたいと思います。

人口1万人の小さなまち、小布施町は共創の原点、江戸時代まで遡ります。今ちょうど大河ドラマでやっている時代かと思えます。まちの豪商高井鴻山は晩年の葛飾北斎を小布施町に招き入れました。外からの才能を受け入れて、ともに新しい文化を築いたその姿勢は、まさに共創の先駆けともいわれています（図 2-5-5）。



図 2-5-5 小布施町が築いている「共創のまちづくり」



江澤亮 小布施町 企画財政課 企画交流係 担当係長

江澤：このような共創の精神は1980年以降のまち並み修景事業にも受け継がれます。住民主体の景観づくりや行政、企業、大学と連携する小布施方式という共創の文化がここからも育まれていたといわれています。その延長線上で、「小布施若者会議」や今回の「ミライ構想カレッジ」に引き継がれていくこととなります。

町外の学生や若手社会人、町民が一緒になって農業や観光、教育といった地域のテーマに向き合って、ずっと語り合っていました。まちにゆかりのなかった若者が小布施町を第二のふるさとと感じ、何度も足を運ぶ姿も見られます。こうした継続的な関係を育てていくためには、地域に根ざしたコーディネーターの存在が本当に不可欠だと思っています。外からの人材をつなぎとめ、また、町民の中に対話のきっかけを生み出す人がいてこそ、関係人口が共創人口として根づいていくのだと、まちとしては思っています。

小布施町がめざすのはこうした共創の営みを通じて、持続可能でWell-beingがあふれるまちづくりを実現することです。これからも町民、企業、大学、行政が垣根を超えて関わり合い、ともに未来をつくっていかせたらと願っています。

片岡：ありがとうございます。若者会議が始まってどのくらい経ちましたか。

江澤：12年間ぐらい。

片岡：12年間ぐらいずっと産学官連携の取り組みを続けているのですよね。ただ、自治体の職員は多分思いがあったとしても、2年や3年で異動になって担当からいなくなってしまう。そういった意味で、地域コーディネーターのような、まさに日高さんみたいな方が地域にいらっしやるのが持続的に続けていられるポイントだと思います。

では、日高さん、なぜ小布施町に携わるようになったかというご自身の経験と、あと「ミライ構想カレッジ」での実績を紹介いただけますか。



日高健 一般社団法人小布施まちイノベーションHUB 理事/事務局長

日高：江澤さんのお話の中でも小布施町にゆかりのなかった若者が何度も通って、という話があったのですが、私自身もまさにその1人だったなと思います。私の出身は東京なのですが、今は小布施に住んで6年目になります。地域おこし協力隊という立場と、小布施まちイノベーションHUBという民間の立場で、二足のわらじを履いた形で移住をしてきて活動しています。この「ミライ構想カレッジ」というプログラムにおいては、NTT東日本さん、東京大学さん、小布施町と、それぞれ立場も違いますが、ある意味利害も違ったりする中で、それを地域の文脈にどうつなげて実装していくのかということはずごく大事になってくるのかなと思っています、その異なる文脈をつないで形にしていく。それぞれのウィン・ウィンの関係性をつくりながら、どう落とし込んでいくのかというのを考えながら活動していると思っています (図 2-5-6)。



図 2-5-6 「ミライ構想カレッジ in 小布施」今年のテーマ

日高:「ミライ構想カレッジ」は、「経済」と「環境」と「共同体」という3つのテーマで分科会みたいなものを設けているのですが、その中で私は「共同体」を担当しています。共同体というとちょっと堅苦しいのですがコミュニティとか暮らしとか、どういう人のつながりが地域の中にあればいいのか。小布施は人口1万1,000人ですごく小さなまちだからこそ、人のつながりがあるまちだなと思っています。そのユニークさをどうまちの豊かさや、暮らしやすさにつなげていくのかをテーマに活動しています。

“ゆるいつながり”というのを今回我々のテーマに掲げていまして、例えば、小布施でつくろうとしている「往来 -ourai-」という複合的な拠点があります（図 2-5-7）。ここは豆腐屋さんだった空き家をリノベーションして、宿泊だったり飲食だったり、あと僕らの事務所とかコワーキングスペースも兼ねた場所をまちの中心部につくろうとしているのですが、そういう場所で、まさに“ゆるいつながり”、しがらみとかではなくて、外の人もまちに住んでいる人も行き交うような場所をつくってこうという動きがあります。この拠点を生かして「ミライ構想カレッジ」に参加して全国から集まっているメンバーと、地域の住民や東京大学さん、NTT東日本さんが、一緒に地域で場をともにして、つながり合って、そこから何か新しいことが生まれていくということを、このプログラムを通じて考えているところです。

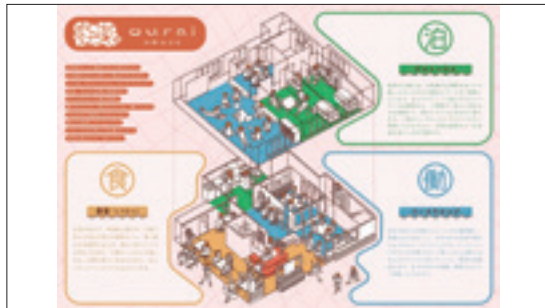


図 2-5-7 小布施のまちなかにできる複合拠点「往来 -ourai-」

片岡:この「ミライ構想カレッジ in 小布施」には、対象の人が域内の、まさに住民や企業、自治体さん、域外からも大学生、高校生、社会人、ある一部上場会社のインフラ会社の経営企画部長まで参加しています。そういう、域内外が関係するようなプログラムを今、小布施町で実装に向けてやっているという形ですね。

日高:まさにそうですね。全然立場の違う人たちが集まっているので難しさもあるのですが、それをつなぎつつNTT東日本さんの知見も生かしつつ、地域に落とし込んでいるというのが、僕らの今、試行錯誤しているところなのかなと思いますね。

片岡:小布施町はちょうど1万人のまちなので、人口が減ることは当然の事実として押さえたときに、このまちの中で我々外様の人たちが地域にどう関わってまちをよくしていけるのかを構想して、実装していくというのがカレッジの目的です。実際これを実行しているなかで、小布施町さ

んでは今の状況を踏まえ、どんな受け止めしておりますか。

江澤:そうですね、産学官連携をやらせていただきまして、町民だけではなく町外の方、企業や学校の方々も、みなさんにとって本当に、このプログラムが成長の場、学びの場になっているなどのをすごく実感しています。町民も主体的ですし、町外のみなさんと共同してこういったプログラムを実施していただくこと自体が、小布施町に新しい風が吹き込んでいるという印象を受けています。

今回第2期の「ミライ構想カレッジ」が昨日、最終発表会をもっていったん区切りとなりました（図 2-5-8）。こういうプログラムは一過性のイベントで終わってしまうことが多いものですが、第2期の運営に第1期の参加者も関わって続けることができました。これまでも若者会議やバーチャル町民会議というのをやってきたのですが、そういったつながりを小布施町はすごく育んでいっているなという気がしています。



図 2-5-8 「ミライ構想カレッジ in 小布施」第2期 最終発表会

共創関係を今後も築いていくためには、まちの外と中のつながりをしっかりとつくっていただく地域コーディネーターの力というのを本当に頼りにして、そうした方々の発掘や育成に関して、まちとしてどういったサポートができるかを課題として見えています。

片岡:ありがとうございます。地域コーディネーターもそうですが、外野がワーワーと提案して終わりではなくて、小布施町の場合は地域の人が主体となって、地域外の人がそれにどう支援するかという関係になっているから、よいつながりも育つ。それも共創を継続できるポイントかなと私は思っています。

江澤:まったく、そのとおりだと思っています。

片岡:では、このプログラムをNTT東日本としてどういった形で取り組めばいいかということ、簡単に岡部さんからお願いできますか。

岡部:我々も地域のみなさんと一緒に手を動かしてみると、いろいろ課題が見えてきました（図 2-5-9）。このスライドでは、すごくシンプルに書いているのですが、いろいろな地域でさまざまな



図 2-5-9 「ミライ構想カレッジ」の課題感

ことが独立して行われています。これが非連続になってしまっているところが少し課題だなと私は考えています。

「ミライ構想カレッジ」は1.5年、すごく長い間を掛けて進めているのですが、この間をどうつなぐのかというと、これもやはり今、人手に頼ってしまっているところ为本音です。これをどうやって、例えばデジタルを使って、何かしらブレイクスルーするような新しい技術を使ってつないでいくのかというのが、正直、今、見えてきている課題です。

片岡:こうした取り組みを進める中、今後これを持続させるためにはどんなことをやりたいかとか、どんな課題があってどういう方向性に行きたいかみたいなことを、日高さんからいいですか。

日高:2つあるなと思ってまして、1つは、同様のプログラムは全国いろいろな地域でやっていると思うのですが、多くは「課題解決をしましょう」みたいな感じになりがちだと思うのです。課題解決はもちろんすごく大事なのですが、答えを求めに行きがちだなと思っていて、この第2期ではあえて、僕は「Playful」というのをコンセプトに掲げました。遊び心を持ってやろう、楽しんでやろう。どうやってこの小布施というまちを面白がれるのか。あと、この「往来 -ourai-」という拠点もどうやったら面白くなるのかというので考えてみたのですが、そういう姿勢はすごく大事なのではないかなと個人的に思っています。

あと、もう1つは「共創」ですよね。今回もNTT東日本さん、東京大学さん、小布施町もいて、例えばNTT東日本さんの支店があるからこそどうやって続けていくのか、そこにデータが使えるのかみたいな視点が入ると思うのですが、それは小布施だけでやっていると思えない視点なのだなと思っていて、そういうその異なる視点を持ち合わせてどのように総力戦というか、一気に力を合わせてやっていくのかというのが大事になってくるのかなと思っています。

片岡:なるほど。Playfulという言葉が出ましたが、地域おこし協力隊ではなくて、今、案で出ているのは“地域遊び協力隊”みたいな。それ自体が楽しみだし、それこそWell-beingの1個のなだと痛感してやっているという、そんなプログラムになっていますね、今。

長野県の小布施町でのプログラムには産学官に、“金”も加わっています。金融機関は地域の産

業振興に向けて良い事業があったら支援し、より良いまちづくりをする目的で参画しています。我々NTTグループとしては、このような地域が主体となった取り組みを金太郎飴みたいに全国に広げるのではなくて、地域の特性に合った形で地域が主役として広げていきたいと考えています。NTTグループでは、総務省が今年度から始めた「大学等と地域が連携して取り組む地域課題プロジェクト（ふるさとミライカレッジ）」の事務局として、総務省から採択を受けて今、取り組みを進めています。（図 2-5-10）。



図 2-5-10 総務省が推進する「ふるさとミライカレッジ」

片岡:これはどんなプログラムかという、まさに長野県小布施町で実施している共創をつくるしくみづくりですね。共創プログラムを実行したい自治体や大学等のマッチングをし、日本の各地域での関係人口をどうつくっていくか、都市圏に若者が集中しているものを、地域とどうつなげていくかということの取り組みを始めています。11月28日にイベントもやるので、ぜひお越しいただきたいと思いますが、こういったことに興味がある自治体さん、教育機関さん、学生団体などは、ぜひ、私も含めてNTTグループに連絡いただければ、このような長野県小布施町のプログラムを地域の状況に合わせた形で企画し実行できると思います。

小布施町の発表としては以上となります。ありがとうございます。

5セッション：関連 URL

- ① 『わたしたちのウェルビーイングカード』（NTT出版）
<https://www.nttpub.co.jp/book/detail/9784757170513/>
- ② JK サウナ（福井県立羽水高等学校）
<https://www.usui-h.ed.jp/archives/4816>
- ③ 『北島町総合戦略（第3期）』
<https://www.town.kitajima.lg.jp/docs/1892.html>
- ④ 『リニア開業に向けた長野県の提案』（リニア開業に伴う新たな圏域形成に関する関係府省等会議 幹事会 第1回の関連資料）
https://www.pref.nagano.lg.jp/linear-shin/kurashi/kotsu/linear/documents/happyouyousiryou_kanji.pdf
- ⑤ ミライ構想カレッジ in 小布施
<https://mirai-college-obuse.com/>
- ⑥ ふるさとミライカレッジ（NTT東日本 ニュースリリース）
https://www.ntt-east.co.jp/release/detail/20250930_04.html

特別講演 #01

See the world, through Design. Then Change it – An Overview of UTokyo College of Design

スピーカー

Miles Pennington

東京大学大学院 情報学環・学際情報学府教授 生産技術研究所教授
東京大学総長特任補佐

※逐次通訳



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

東京大学の新しい取り組み



Miles Pennington 東京大学大学院 情報学環・学際情報学府教授 生産技術研究所教授 東京大学総長特任補佐

Miles Pennington: Thank you very much for the introduction and the invitation to be here today. My name is Miles Pennington, and Minami Nakamura is my colleague from the University who will be helping to translate today.

What I want to talk today about is a really exciting new initiative at the university. We're starting the UTokyo College of Design. But our mission is not simply to start another design school because there are already so many great design schools out there. Our purpose is to enable meaningful, equitable transformation in society.

マイルス・ペニンントン（以下、ペニンントン）: ご紹介ありがとうございます。マイルス・ペニンントンと申します。そして、今回は同僚の中村に通訳をお願いしています。

本日は東京大学で私たちの新しい取り組みについてご紹介します。私たちは、UTokyo College of Designという新しい学士・修士一貫のプログラムを立ち上げようとしています。しかし、私たちの目的は単に新しいデザインスクールをつくることではありません。既に世界には素晴らしいデザインスクールが多く存在します。私たちの目的は社会にとって意義があり、公正な変革を実現することです（図 3-1）。



図 3-1 東京大学にできる新しい課程「UTokyo College of Design」

Why do we think that's important? Out there in the world, there are many societal challenges and issues that are very difficult to solve. Things like climate change or health care, justice, food security, urbanization, or cultural preservation. Many of these things are really complex and none of them can be answered by only considering them from one discipline. What we want to do is to create graduates who are understanding about these issues but through the power of design can create ideas and deploy solutions. Our mission is to nurture change makers who are multidisciplinary, design led, and issue focused.

ペニンントン: では、なぜそれが重要なのか。今の世界には、解決が必要な多くの社会課題があります。気候変動、医療、正義、食の安全保障、都市化、文化の継承。どれもとても複雑で、1つの分野の知識だけでは答えを出すことができません。私たちはそうした課題を深く理解し、デザインという手段を通じて、その理解を現実の解決策へと変えていける人材を育てたいと考えています。つまり、学際的で、デザインを軸に社会課題に取り組むチェンジメーカー、変化を起こす人材を育てることが私たちの使命です。

How do we do that? Well, in very simple terms, we're going to teach the students all about design. Many different approaches and skills. Alongside that, teach them wide disciplinary knowledge. What we want to do is to open up the university's fields of knowledge and allow the students curiosity to take them into different territories and different zones. It is this combination of design thinking and design approaches plus wide disciplinary knowledge that's focused on issues. That is the really distinctive thing about this program.

ペニントン：では、そうした人材をどのように育てるのでしょうか。私たちはデザインを教えるだけでなく、幅広い分野の知識を学び、異なるアプローチやスキルに触れる機会を提供します。大学が有する学術知を開放し、学生の好奇心に応じてさまざまな領域、分野に接することができるようにしたい。つまり、幅広い学際的知識とデザインの実践力を掛け合わせて、社会課題の解決に挑む。これがこのプログラムの最大の特徴です（図 3-2）。

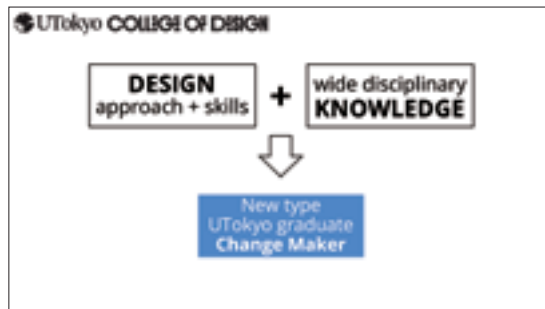


図 3-2 幅広い学術知とデザインの手法を融合させて社会課題を解決するチェンジメーカーを育成する

At the moment, we're very busy to try and shape up the curriculum. It's going to be a really interesting new program. It's going to be five years long, so a Bachelor and Master's program. There's going to be 100 students per year, so 50 from Japan, 50 from all over the rest of the world. September start, project-based active learning environment. Many, many things are going to be very different to how the University of Tokyo normally creates educational program.

Let's show you a little bit about how we're going to mix design teaching and interdisciplinary knowledge. In Year 1, we have a thing called interdisciplinary foundations. All of the students take all of these classes, and it's essentially a walk through all of the disciplines of the university. Then, in the second and third year, we have things called interdisciplinary perspectives. These are essentially classes that students can choose from different faculty to explore their own curiosity.

ペニントン：現在、私たちはこのカリキュラムを形づくっている最中です。プログラムは5年間の学士・修士一貫課程です。定員はおおよそ100名です。半数が日本から、もう半数が世界各国からの学生を予定しています。9月入学で、実践的なプロジェクトを通して学ぶアクティブラーニング型のプログラムです。東京大学にとってもまったく新しい挑戦になります。

では、幅広い学術知とデザインをどう組み合わせるかを具体的にお見せします（図 3-3）。1年次では、「Interdisciplinary Foundations (IF)」という科目群を全員が学びます。大学のさまざまな分野を横断的に体験できる導入的な学びです。2、3年次では、「Interdisciplinary Perspectives (IP)」という選択科目群で、学生は自分の興味や好奇心に合わせて自由に授業を選べます。

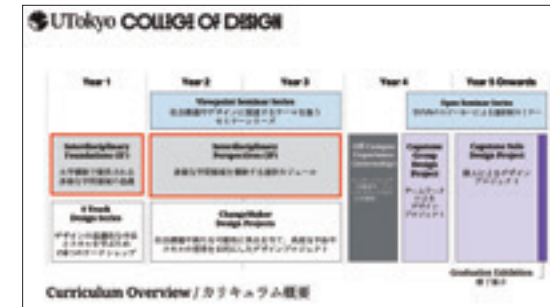


図 3-3 1年次は多様な学問分野の基礎を学び、2、3年次は各々の関心に沿った選択科目で学習を進める

The basic idea is that each faculty of the university from engineering, medicine, law, literature and the others will provide around 20 different classes. The students have over 100 different electives to choose from. In the course of one year they get exposed to a really wide variety of different subjects and topics. In this way, over their time in the program, the students get incredible perspective over the full academic landscape of the university.

All of these classes are going to be taught in English. But not only that, they will be taught in what's called active learning style. The students aren't sitting there just absorbing knowledge, but they're joining in discussions and debate. They're collaborating, making a much more interactive class.

ペニントン：工学、医学、法学、文学など東京大学の各学部が分野ごとに約20の異なる授業を提供することが基本的な考え方になります（図 3-4）。学生は100以上の選択科目の中から自由に履修することができ、1年間を通して大学で開講されている非常に幅広い分野や科目に触れることができます。こうして学生は、東京大学の学問領域全体を俯瞰的に理解することができます。

授業はすべて英語で、アクティブ・ラーニング形式で進められます。学生はただ講義を一方向的に聞くのではなく、議論やディベートに参加し、協働しながら、学びに主体的に関わっていきます。



図 3-4 東京大学の学部を横断して授業が展開される

We organize these classes into five clusters. “Environment & Sustainability”, “Technology Frontiers & AI”, “Governance & Markets”, “Healthcare & Well-being”, and “Culture & Society”.

For example, if a student is taking a class in “Environment & Sustainability”, maybe they have a choice of around 20 different classes, and they could take maybe three or four of those. Something like environment and sustainability basics, climate change, nature conservation, or even more complex subjects like geoeconomics and sustainability challenges.

Or if they're taking the “Technology Frontiers & AI” class, then maybe they could do things like the fundamentals of AI or basic engineering design, robotics or aerospace. The idea is they follow their own curiosity and interests.

ペニントン：IPは5つの領域で構成されます。「環境とサステナビリティ」、「テクノロジーフロンティアとAI」、「ガバナンスとマーケット」、「ヘルスケアとウェルビーイング」、「文化と社会」です。

例えば、「環境とサステナビリティ」を履修するなら、約20の異なる授業から3つか4つを学生は選ぶことになります。環境と持続可能性の基礎になることや、気候変動、自然保護、あるいは地政経済学と持続可能性の課題といったより高度なテーマまで多岐にわたります (図 3-5)。



図 3-5 「環境とサステナビリティ」の系列で学べる科目例

「テクノロジーフロンティアとAI」なら、AIや工業デザイン、ロボット、航空宇宙工学といった選択ができます (図 3-6)。重要なのは、学生が自分の好奇心や関心に沿って学びを選べるという点です。

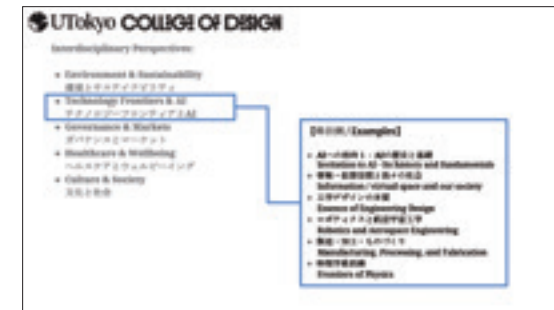


図 3-6 「テクノロジーフロンティアとAI」の系列で学べる科目例

The reason why we offer this really wide range of different subjects is that complex problems require complex thinking. The students need to think about these social issues from many different perspectives. That could be scientific, it could be economic, it could be ethical. The reason that we give them these different choices is that by engaging in those different learnings, that way they can produce really meaningful and impactful ideas.

Alongside the wide disciplinary learning, we also are going to teach about design. This design program is designed to create or expose the students to a very wide variety of different skills and approaches.

ペニントン：なぜここまで幅広く学ぶのかというと、複雑な社会課題には多角的な思考が必要だからです。科学的、経済的、倫理的な視点など、さまざまな角度から社会課題を考えることで、学生たちは初めて本質的に意味のある解決策を生み出すことができるのです。

幅広い学際的な学びと並行して、デザイン教育も行います。このプログラムは、学生が多様なデザイン手法やスキルに触れ、実践的に学べるように設計されています (図 3-7)。

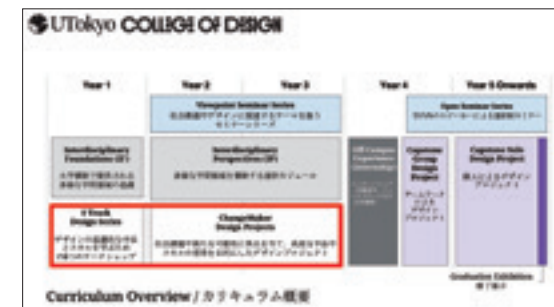


図 3-7 1年次から3年次まで、多様な学問領域の学びと並行して行われるデザインプログラム

We will be teaching maybe conventional style design like service design or design and ethics, but alongside that, very practical skills too. Students will learn how to sketch, how to interview people, learn all about intellectual property. The goal of the first year of the program is to give the students a very solid foundation in the basics of design.

Then, in the second and the third year of the program, we have what we call “Change Maker Projects”. These are elective project-based classes that allow the students to explore social issues and opportunities. Things like climate change, disaster resilience or social inclusion or food and nutrition. These kinds of themes are what the project's aimed at. This is a critical step for moving the students from learning just about design to designing with purpose.

What's nice about being here today is actually we see a synergy between the “Change Maker Projects” and what's happening here in “SSPP”. The SUGATAMI and the Co-design activities that gather data and insights, it would be lovely to collaborate in some way with the students so the students can pick up on those insights and create some new design led innovations from that understanding.

ペニンントン：私たちは、サービスデザインからデザイン倫理まで、現代のさまざまなデザインの型を習得させるだけでなく、アイデアを形にすること、聞き取り調査をする方法、知的財産に関することなど、学生たちが実践的なスキルを磨けるようにします。1年次のプログラムでは、学生がデザインの基礎をしっかりと身につけることを目標としています。

2、3年次には、学生たちは「Change Maker Projects」に取り組みます。これは、社会課題や新たな可能性を模索・探究できるプロジェクト型の選択授業です。このプロジェクトでは、気候変動、災害レジリエンス、社会的包摂、食と栄養など、多彩なテーマを扱います。こうしたテーマを扱うプロジェクトを通じて、学生は“デザインについて学ぶ”段階から“目的を持ってデザインする”段階へと進んでいきます。

実は「Change Maker Projects」とSSPPの活動には相乗効果があると考えています。SUGATAMIやCo-design Programの活動で得られるデータやインサイトを、学生たちと何らかの形で共有し、学生がそれらをもとに新たなデザイン主導のイノベーションを生み出していけたら、素晴らしいかもしれません。

In the fourth and the fifth year of the program, the students do what we call “Group and Solo Graduation Capstone Projects”. In these projects, we are not setting the topic or the theme. That's entirely up to the students. We want them to decide what's important. I think this is one of the most exciting elements of the course is that we can't wait to see what the students thinks an important social issue, things that they are going to create from those projects. It could be a new healthcare solution for a developing nation or some kind of software that enables more equitable financing or even an innovation policy that improves

environment and sustainability issues across the country.

What's really important about the “Capstone Projects” is they all have a kind of tangible solution, a tangible output. But that doesn't mean it has to be a normal product or service like you'd see out of many design programs. We want the students to really push the boundaries of design. We want them to think really freely and critically and to create whatever is the most important solution that will have the most impact. Only in that way can we really create projects that will have meaningful impact on the world.

ペニンントン：4、5年次には、学生たちはグループと個人で、「Capstone Group (Solo) Projects」＝卒業制作に取り組みます（図 3-8）。ポイントは、トピックやテーマをすべて学生自身が決めるということです。私たちがあらかじめ決めるのではなく、何が重要なかを学生たちに決めてほしいのです。学生がどのような社会課題を重要だと考え、どんなアイデアを形にするのか私たち自身も楽しみにしています。それは発展途上国向けの新しい医療ソリューションかもしれません。あるいは、公平な資金調達を可能にするソフトウェアかもしれません。環境や持続可能性に関する革新的な政策提案かもしれません。

「Capstone Group (Solo) Projects」で本当に重要なのは、すべて具体的な解決策、成果物があることです。ただし、それは多くのデザインプログラムで見かける、よくある製品やサービスを期待するものではありません。学生には、デザインの枠を超えて自由に考え、クリティカルに問い、本当に正しい解決策とは何かを自ら見つけてほしいのです。そのとき初めて、世界にとって意味のあるインパクトをもたらすプロジェクトが生まれると考えています。

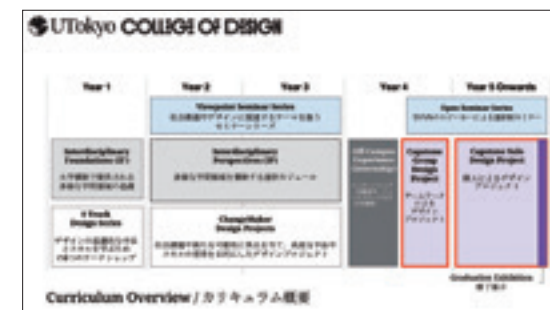


図 3-8 4年次～5年次の学生たちが取り組む「Capstone Group (Solo) Projects」では、具体的な成果物が求められる

Another aspect that's quite different from the way the university normally works is how we supervise the students. In these “Capstone Projects”, we will have mentors. A mentor will look after a certain number of students, and provide the general guidance and support and make sure they're moving in the right kind of direction. But alongside that, the students will take advice from other people, from other students, from internal experts, and from visiting experts too. The purpose of this is threefold. First is we want them to have truly self-directed projects, so not to be following somebody else. Second is to develop very strong collaborative communication skills. They're used to working across multiple people and multiple opinions. The third is to become very confident and capable independent thinkers.

ペニンントン：もう1つ、通常の大学のしくみとは大きく異なる点が、学生のプロジェクトの指導方法です。「Capstone Group (Solo) Projects」の特徴は、オープンスタジオ形式を採用していることです（図 3-9）。この形式では、学生を担当するメンターがつきます。メンターは一定数の学生を受け持ち、全体的な指導やサポートを行い、適切な方向に進んでいるかを見守ります。ただし同時に、学生は他の学生や学内の専門家、さらには外部から招く専門家など、さまざまな人からアドバイスを受けます。これには3つの目的があります。

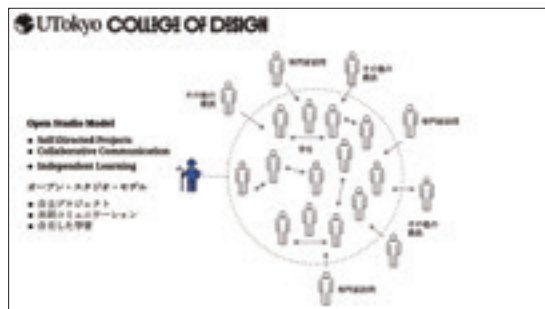


図 3-9 「Capstone Group (Solo) Projects」は、オープンスタジオ形式で進行する

第1に、学生が誰かの指示に従うのではなく、自分で主体的なプロジェクトを進めてほしいからです。

第2に、多様な人々と意見を交わしながら進める中で、協働力とコミュニケーション力を育ててほしいからです。

第3に、自信を持って判断し行動できる、独立した思考者として成長してほしいからです。

What we're trying to do in this program where we're combining design approaches and skills with wide disciplinary knowledge, is to create a program that every student will come out slightly differently. Each student will have an individual pathway shaped by their own interests and curiosity. As a result, at graduation, no two students will be the same. I think that's essential to building this kind of future facing design innovation program that we're trying to create here at the University of Tokyo.

When we were introduced with the program's new motto which is ‘See The World Through Design. Then Change It’, for us, this captures the essence of what we're trying to do with the program. First, we want the students to see the world. That's not travel the world, but understand the world, observe it, become aware of the challenges, the issues and all the opportunities that are around them.

ペニンントン：このプログラムで私たちがめざしているのは、デザインのアプローチやスキルと幅広い分野の知識を組み合わせることで、学生1人ひとりがまったく異なる学びの軌跡を歩めるようにすることです。学生は自分の興味や好奇心によって、それぞれ独自の道を形づくっていきます。だからこそ、卒業するときには、同じ学生は1人としていません。この多様性こそが、私たちが築こうとしているデザイン主導で未来を切り開く教育に欠かせない要素なのです。

「See the World Through Design. Then Change It」。これが私たちのプログラムのモットーです（図 3-10）。この言葉にはプログラムの本質がすべて表れています。学生にはまず世界をしっかりと見てほしい。それは旅行するということではなく、観察し、理解し、周囲にある課題や問題、そしてあらゆるチャンスに気付いてほしいということです。



図 3-10 「UTokyo College of Design」のモットー

We want them to use design as a tool to achieve that. Not as an end to itself, but as a way of transforming understanding into ideas and ideas into deployable solutions. See the world through design and then most importantly, change it.

We hope that talented students from across Japan and around the world will gather at the UTokyo College of Design and help to create meaningful, equitable change in society in the years to come. We are super motivated to make this program happen. Doesn't happen until the fall of 2027 as you see on screen. It'd be lovely to keep talking to everybody here, and hopefully, we can create some collaborations to make this a success. Thank you very much for listening and for your support for the future.

ペニントン：学生たちには、アイデアを実現するためのツールとしてデザインを活用してほしい。デザインは、それ自体が目的なのではなく、理解をアイデアに、アイデアを実用的な解決策に変えるための手段です。つまり、デザインを通じて世界を見て、そして最も大切なのはその世界を変えることです。

私たちは、日本や世界中から意欲ある学生が集まり、「UTokyo College of Design」で学びながら、これからの社会に意味のある変化を生み出してくれることを期待しています。私たちもこのプログラムを実現させるために全力で取り組んでいます。

プログラムが実際に始まるのは2027年秋ですが、今日ここにいるみなさんとも引き続き対話を重ね、ぜひ協力しながらこの取り組みを成功させていければと思っています。

ご清聴、そしてご支援、本当にありがとうございました。



逐次通訳：中村 美波

Section3：関連 URL

● UTokyo College of Design

<https://design.adm.u-tokyo.ac.jp/>

Co-design Program Introduction

Co-design Programから 考えるまちづくりの課題と 地域デザイン

スピーカー

齋藤精一

パノラマティクス主宰



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

■ Co-design Programの重要性



齋藤精一 パノラマティクス主宰

齋藤：よろしくお願ひします。マイルスさんの話、冒頭の栗山さんの話、大西さんの話もそうですが、今日はいろいろな人たちの事例を聞くだけではなくて、自分たちでアクションをどう起こしていくことかと思っています。SSPPの中で1つ特徴的でもあるCo-design Programが今走っていますので、僕からそのお話と、まちづくりの課題と地域デザインについて、もう既に前半のディスカッションで話題になりましたが、僕の視点からもう一度Co-designチャレンジとはどういう意味があるのかをお話ししたいと思います。

先ほどのラウンドテーブルでロールプレイングをした際には、僕は行政職員の役をしました。そこで、市長が決めない市長という体でいろいろ話をしていたのですが、では、そういう場合はどのようにすればいいのかということも含めて、お話を進めていきます。

僕の自己紹介をさせていただきます。昨日万博も終わりましたが、ミラノからドバイから大阪・関西まで万博にはかれこれ12年携わってきました。DXの文脈だと国交省の3D都市データプラットフォーム「PLATEAU（プラトール）」というものの立ち上げであるとか、今はグッドデザイン賞の委員長をやらせていただいたり、あと地域で芸術祭をつくったりもしています（図4-1）。



図4-1 齋藤氏のプロフィール

今日もいろいろな方々の話で巻き込み方、もしくは巻き込まれ方があったと思うのですが、僕は積極的に巻き込まれていこうと。最近だと例えば、横須賀、奈良、佐賀とか、これから岡崎さんにも積極的に巻き込まれようと思っているのですが、省庁あとは自治体さん含めいろいろところで巻き込まれをやっています。万博のNTTパビリオンさんでも、弊社で表現のところ（展覧会の体験設計・実装）をやらせていただいたりしました。

僕がブランドの方やコマーシャル、商業広告であるとか、テック系のこと、行政地図のDXの話とかも含めて、アート系や文化事業も関わっているのは、それこそラウンドテーブルでお配りしたプロフィールにあるように、ヒエラルキーを超えて、それぞれの人の得手不得手、もしくは得意分野のパズルを合わせようとして活動している結果なのかもしれません。

例えば、場所があるけれどもコンテンツがない人と、コンテンツがあるけれども場所がない人をつなげていくといった活動をしているために、結局はいろいろな分野に関係性が広がります。僕が何をやっている人なのか分からなくなってしまったのですが、僕の中心にあるのはクリエイティブとかデザインの考え方です（図4-2）。



図4-2 仕事のコアにあるのはクリエイティブやデザイン

今日も市・町から来られた行政の方、あとはクリエイティブ、デザイン系の方々もいらっしゃると思うのですが、どうしてもそこにはギャップがあって、このギャップを埋めないことにはなかなか話が進まないということが、よくあるでしょう。アーティストは勝手に話していいよとか、デザインの人たちはいろいろ言うけれども政策にはならないとか、予算が付けられないみたいな。そういうことの真ん中に入ってつないでいるのが僕たちの会社であり、僕自身の活動かなと思っています（図 4-3）。



図 4-3 互いのギャップを埋めるのが齋藤氏の役割

SSPPの大事なところは、既に栗山さんからお話いただきましたが、スマートシティ ISOと、SUGATAMIでまちの幸福度の可視化をすること。そして、まちづくりソーシャルデザイナー育成。これは、いろいろな自治体さんでやられていると思いますが、人材育成プログラムの活動です。みなさん相当スキルがアップされていて今日僕もびっくりしました。さらに、Co-design Programです。新しい仲間の探索とか共創プロセスの共有、とこのスライドでは書いています（図 4-4）。

Co-design Programの目的や参加条件など、これ去年見せたものと同じスライドですが（図 4-5）、一番重要ところは、やはり「デザイナーなど伴走者との協働」だと思います。この後のセクションで、男鹿市さんの事例などを聞けると思うのですが、外部の人たちを入れて考えるということです。教える立場、教えられる立場ではなく、多様なバックボーン、経験、知見を持ち一緒に想いを形にしていく支援をやっという、ということをめざし、行政職員の方々と、僕たちのような外からの立場でどうするかということも含めて協業していくことが重要なと思っています。弊社もこれから、室戸市さんのお手伝いをさせていただく予定です。



図 4-4 SSPPにおける Co-design Program



図 4-5 Co-design Program で重要なポイント

最近よく「Creative Confidence（創造性の意識）」と言っているのですが、ここから、僕が思っていることを共有させていただきます。

みなさん、それぞれ地域の活動をされていますが、ある地域でまず1個の方程式をつくったら、それを全部の自治体で使えるわけではないですよね。例えば、映像でもつくらせていただきましたが、労働人口の低下や交通の話、それぞれの地域が抱えている課題は全部違うのです。SSPPのよいところは、そこをどれだけ解像度を高く見ていくかということなのですが、共通して僕が言えることは、日本国内の各地域はそれぞれ、海外から見ると相当評価が高いのです。が、今日の会場に岩田さん（三ツ星グループ 代表）が来ていらっしゃいますけれども、例えば尾州のウールは相当外から評価が高いではないですか。ほかにも、例えば岡山のジーンズとか、福山のデニムとか、鯖江の眼鏡とか、各地のものづくりの評価は外から高いと言われているのです。

このスライドは別の事業でリサーチした結果を示したものです（図 4-6）。世界で「最もクリエイティブ（創造的・独創的）だと思える都市」はどこだと思いますかという問いで、ニューヨークが1番目、次は東京、という結果でした。けれども、東京に住む人たちに自分のことで創造性の自信があるかと聞いてみると、自己スコアがぐんと低い。これは、よくある話なのです。結局何を言いたいかというと、そこでずっと暮らしている地域にいる人たちが自分たちの地域をなかなか評価できない。そういう現象はよくあることだろうと思います。だからこそ、自分たちの意識を変えようという点でもCo-design Programの重要性というのがあるかと僕は思っています。



図 4-6 最もクリエイティブな都市はどこか？

先ほどのマイルスさんのプログラムの中にも入っていたと思うのですが、今までクリエイティブとかデザインというと、何か新たなものを生み出してくれるのではないかと、もしくは何かできなかったことをやってくれるのではないかと、というようなことがあったと思うのです。しかし、今ではそのクリエイティブの解釈はちょっと違ってきていて、もう既に新しいものを生み出す限界が来て、似通ったものしか出てこないのでは、という疑問を僕は持っています（図 4-7）。



図 4-7 クリエイティブが新しいものを生み出しているのか、と問い直す

例えばラストワンマイルみたいな話とか、パーソナルモビリティみたいな話とかって、そのモビリティ自体はもちろん成長していたり、エネルギーに関しても成長していたりするのですが、どちらかというとその規制緩和をどうするかとか、行政がどういうふうな予算付けをして、それをどう運営していくかみたいなことになる。だから僕は、これからの日本のクリエイティブが向かうべき方向は「既存のアクションをつなげる」ことが大事だと思っています（図 4-8）。



図 4-8 これからのクリエイティブが向かうべきは「既存のアクションをつなげる」こと

このCo-CREATION、共創の発動というところが非常に大事で、僕がよく言っているのが「人をつなぐ」「知恵をつなぐ」「モノをつなぐ」「事をつなぐ」「想いをつなぐ」「経済をつなぐ」「地域をつなぐ」「世界をつなぐ」ということです（図 4-9）。よくニッチマーケットと言われますが、例えば、下肢障害がある方に必要なプロダクトは、大きな会社だと採算性の点でなかなかサービスインがしづらい。万博でもずっと言い続けたことですが、たとえ国内ではニッチでも、世界規模で見ると実は相当大きなマーケットになるということも僕はあると思っていますし、その捉え方であれば、クリエイティブは世界レベルで見なければいけないことだと思います。これが「POWER OF SSPP CREATIVE DESIGN」、SSPPクリエイティブデザインの力と書いていますが、要はいろいろ

なものをつないでいく、まさにこのSSPPフォーラムの場がそうだと思うのですが、違う職能を持った方、興味関心を持った方々がやはり一個につながっていくことが大事なのです。



図 4-9 SSPP クリエイティブデザインの力

持続的な「活動」で豊かな社会をめざすには

齋藤：これはよくスタートアップのピッチセッションの冒頭とかでお話することがあるのですが、僕は日本にスタートアップは存在していないと思っていて、これは『Forbes』さんや、いろいろところで言っています。

これは何かというと、アメリカンスタイルのスタートアップって一発逆転ホームランのような、打率 0.0001 割みたいなことで多分やられる、GAFAみたいなが多分そうだと思うのです。「発明」「開発」「解決」「拡大（スケール）」して独占って入っていますが、そこをドミナントするというのが通常ではないでしょうか（図 4-10）。これに対して、日本／ヨーロッパスタイルというのは課題



図 4-10 アメリカンスタイルのビジネスモデル

解決型とよく言われていますが、「社会」をちゃんと考察して、そこから「問題」、問いを抽出して企画化、サービス化やプロダクト化で「解決」をして、それで最終的にPR、経済的に言うとIPOで「拡大」、スケールしていく、社会実装していくということと思っています（図 4-11）。



図 4-11 日本/ヨーロッパスタイルのビジネスモデル

結構ラディカルなんですけど『人間の条件』という本を書いたハンナ・アーレントが分類している「労働」と「仕事」と「活動」ということについて、僕は最近ずっと読み直しているのですが、ここでもアメリカンスタイルと日本/ヨーロッパスタイルを分類できるかなと思っています（図 4-12）。



図 4-12 アメリカンスタイルと日本/ヨーロッパスタイルの方向性の違い

アメリカの発想、財務的思考とちょっとあえて言いますが、思考によって工作物を作成し、それを売っていくということが「仕事」だとすると、今、日本の中で必要なのは、実は非財務的思考ではないかと思います。だからスタートアップを置かないと言っているのですが、行為と言論を通じて社会づくり、運営に携わると言う「活動」をしていくことこそ必要で、それは非財務的思考だけでも、長い目で見ていくと実はそれが財務的思考、要は経済効果を産んでいくのだと考えます。

今朝、楠本さん（NTT都市開発）に、ここの周辺をご案内いただきましたが、儲けのためにとるか、もしくは何かをスケールさせるためにやるだけでは、こんな開発はなかなかできないでしょう。財務だけではなくて、文化をきちんと理解した上で、社会にどう実装していくかということ、

それも僕は「活動」に属していると思います。

ですので、一番僕は重要だと思っているのが、社会問題の中のどんな問いを抽出するかということです。プラス僕はやはり地域外、さっき冒頭に言った域外の視線を持つ、もしくは持ち続ける人、機関、企業と、どう協業をしていくかということかなと思っています（図 4-13）。



図 4-13 持続的な「活動」には、問いの抽出と他者との協業が不可欠

ちなみに僕は万博のときにどうやったかということ、万博も結構近視眼的になりがちで、出発前から報道では議論になりましたが、実は僕がこの裏でやっていたのが、「EXPO Outcome Design committee」というデザインコミッティです。この中でいろいろなエキスパティの方々、食の方、ローカルの方、DXの方とかメッセージの方、SSPPフォーラム #02にも登壇いただいたgrafの服部さんとか、多分みなさんご存知の面々に参加していただきました。そこでつくっていたのがロジックモデルというものです（図 4-14）。ロジックモデルで一番重要なのが最右側の「3rd OUTCOME」で、これは何かというと、要は北極星ですね。僕たちがもう1回万博というのを再評価しよう、万博って何のためにやるのかというロジックを立てたのです。議論の末の最終結論が「地球のシステムが滅びないためのアクションを実装し続ける社会」。これをぶれない北極星としてメンバーと共有し、イベントも考えるし、ゴミの捨て方も考えるしということを提唱してきたということがあります。



図 4-14 「OUTCOME」を中心に抜粋したロジックモデル

みなさんの地域でも、行政職員が任期2年で異動されるとかは常にあると思うのですが、そんな中でも、人やチームが変わっても、もしくはプレーヤが増えても、きちんと北極星がぶれないということが大事になります。「活動」を長く継続していくためにも、ロジックモデルの考え方でOUTCOMEをつくっていきっていくことが大事だと僕は思います。

ですので、Co-design Programのいいところとか意識すべきところというのが、左側のPrivate SectorとかGovernment（行政・自治体・民間企業）と、右側のSocial Designer（デザイナー）の真ん中にSSPP / Co-design Programが入って、そのギャップを埋めていくことが、僕は重要ななと思っているところです（図 4-15）。



図 4-15 SSPP / Co-design Program がつないでOUTCOMEをつくっていく

持続的な「活動」には、1人ひとりの熱量が大切

齋藤:もう1つは「COMPETENCY（コンピテンシー）」です。今日、渡邊淳司さん（NTT株式会社）が来ていらっちゃって『ウェルビーイング・コンピテンシー』という本をいただいたのですが、僕も最近コンピテンシーを言う機会が多くなっています。コロナ禍の際、オードリー・タンさんが有名になったモーメントで、マスクのある場所やワクチン接種ができる場所とかを台湾の人たちがシビックテックで早期にDX化したこと、あれもコンピテンシーだと言われています。コンピテンシーとは何かというと、自分の能力とか熱量を社会に持ち出すということですよ（図 4-16）。万博でもそうだったのですが、社会に持ち出すと誰かがやってくれるのではなくて、何だったら自分でもやろうとなります。自分でそれに対してどう関わるか。ラウンドテーブルの中でも僕は行政職員として、今どういう取り組みができるかとか、どういうアクションができるかというロールプレイングをしましたが、そこが僕は重要ななと思います。



図 4-16 キーワード「COMPETENCY（コンピテンシー）」

ここで、SSPPフォーラム #02でgrafの服部さんが言っていたことで、今でもすごく印象的に覚えていることを引用します。これは、服部さんの発表ページの一部です（図 4-17）。彼が言っていたのが、「PROJECT」「PROGRAM」「MOVEMENT」「CULTURE」というのがあって、プロジェクトというのは企画が通って、単年度で何かアクションを起こした場合は。



図 4-17 graf 服部氏の発表資料から（SSPP フォーラム #02）

SSPPに置き換えるなら、今回フォーラム自体が4回目を迎え、それがだんだんとプログラム化されていくと。年に1回みんなが集まってということはプログラムですね。これが、例えばもうNTTさんだけではなくて、いろいろなところが参加してやろうとなると、だんだんムーブメントになってくるし、東京でやるだけではなくて、今度はここでやろうとか、あそこでやろうとなると、それがだんだんと土壌になっていく、カルチャーになっていく。そういうことかなと思っていますので、やはりCo-design Programでもめざしていくべきは、それがどうカルチャーになるかということです。

最後、僕がこれをずっと言っているのですが、先ほどの非財務、財務効果について。よくその地域のデザインであるとか課題解決に関して、投資をしたらどうなるかをみんな頭の中で想像するとき、投資した次の年に成果が出る、というようなエクスポネンシャル（指数関数）的な曲線でベストアンサーを描きたがると思うのですが、こんなことはあまりあり得なくて、成長するとしてもゆっくり上がっていくのですよね（図 4-18）。これが4年滑走路でずっと走っている場合もあるし、何だったら10年走っている場合もあると。それがいつか飛び立つのですが、その飛び立つモーメントまでやり続けないと駄目なので、そこは北島町の政策提言のように、中長期計画に入れていくことが必要になる。よくある、ちょっとやっっては打ち切りといった、ノコギリみたいなことを続けてはいけません（図 4-19）。

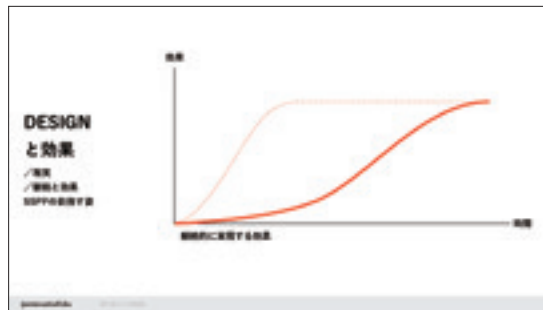


図 4-18 現実的で継続性のある成長曲線

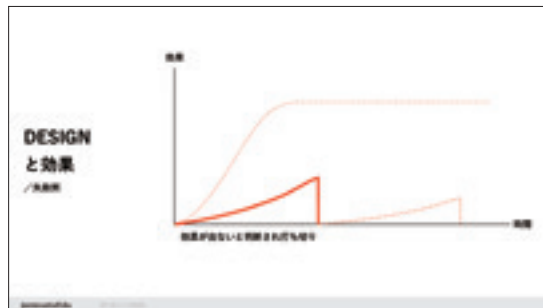


図 4-19 性急な結果ばかり追いかけては目標値に辿り着けない

ここにいらっしゃるみなさんは多分そのコンセンサスが取れていると思うのですが、ぶつ切りの施策をどうにかして息の長いものにしていく、それをよとされるようなプログラムをたくさん創出していくことがやはり大切です。あとは、この場での共有を年に1回少なくともすることで、こういう効果が得られた、どこのスコアが上がったかというのをオープンにする状態というのが、僕はすごく重要なことと思っています。

最後に、やはりシンキングも重要ですが、マイルスさんもおっしゃっていたみたいな、アクションを起こしていかないとやはり駄目です（図 4-20）。今日も多分たくさんの方々と知り合う機会がありますので、ぜひアクションをたくさん起こしていければなと思っています。私の話は以上です。ありがとうございました。



図 4-20 SSPP アクションで実践あるのみ

Section 4：関連 URL

- ▶ PLATEAU（日本全国の都市デジタルツイン実現プロジェクト／国土交通省）
<https://www.mlit.go.jp/plateau/>
- ▶ NTTパビリオン
<https://group.ntt.jp/expo2025/pavilion/>
- ▶ 『ハンナ・アーレント「人間の条件」入門講義』（仲正昌樹著／作品社）
<https://sakuhinsha.com/philosophy/24791.html>
- ▶ 『ウェルビーイング・コンピテンシー 学びの現場にウェルビーイングを取り入れるための考え方と実践方法』（平真由子・渡邊淳司・横山実紀 著／東洋館出版社）
<https://www.toyokan.co.jp/products/5722>

まちづくり支援活動 Co-design Program #01

Passion Exchange Economy

スピーカー

岡住修兵

稲とアガベ株式会社 代表取締役

石川俊祐

株式会社 KESIKI 代表取締役 CDO

三好史晃

株式会社三菱地所設計

赤司卓也

株式会社日立製作所 DesignStudio Director / Chief Design Strategist



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2025」

■ 男鹿市での1年間を振り返る



赤司卓也 株式会社日立製作所 DesignStudio Director / Chief Design Strategist

赤司: みなさん、こんにちは。よろしくお願いします。「Passion Exchange Economy」というタイトルで話を始めていきたいと思うのですが、いつもこの4人でしゃべっている感じで進めたいと思いますので、よろしくお願いします。

まちづくり支援活動 Co-design Programとして、もう3年ですね。男鹿市の岡住さんの「稲とアガベ株式会社」を中心にしたまちづくりに伴走というか、一緒にさせていただいて支援しているプログラムで今日、岡住さんにとっては3回目の登壇になります。

まず簡単に私、赤司から自己紹介を。日立製作所の人間ですが、日立として全然来ていなくて、個人的なデザイナーとして石川さんと一緒になって、岡住さんと出会って、縁があって支援させていただいています。私の本業では日立製作所でまちづくり、あるいは社会インフラづくりをやっています。高度成長経済期では我々がインフラをつくって、市民のみなさんがユーザということでよかったのですが、今ではつくる方向を変えなければいけない。市民や地域で活動する人が必要なものを考えて、それを私たち製作所がつくるという関係性に変えていきたいと思って活動しています。よろしくお願いします。

岡住: 私は秋田県の男鹿というところで「稲とアガベ」という会社をやっています、岡住と申します。Co-design Programのおかげで、SSPPフォーラムの機会に3回ぐらい登壇させていただいておりまして、本当に回を追うごとに仲間がどんどん増えていって、いろいろな人たちの知見をいただきながら、今、まちづくりが少しずつ言語化、体系化されているところです。



岡住修兵 稲とアガベ株式会社 代表取締役

「稲とアガベ」は、クラフトサケという日本酒技術をベースにした新しいお酒をジャンルごとくっている会社で、そういったことをやりながらまちづくりにチャレンジしています。モチベーションとしては、このまま行くとまちがなくなるなというところが唯一のモチベーションで、まちをなくしたら寂しいなみたいところで、まちづくりをやっています。2年ぐらいで男鹿のまちにレストランをつくって、食品加工場をつくって、雑貨屋をつくって、ラーメン屋をつくって、というところまでが前回話をした期間です。さらに、この1年の取り組みをまたお話できればと思いますので、本日よろしくお願いします。

石川: どうも改めて、石川です。よろしくお願いします。僕はKESIKIというデザインの会社をやっているのですが、デザインの力をどこに使うかといったときに、もともとメソッドとかアプローチとか、そういったものも大事にしていて、いかに再現性高くイノベーションを生み出すかということをやっていました。その延長で、自分でブランドを持ってよいブランドをつくれるか、やるなら自分事化してやろうと思ひまして、事業承継型のM&Aで、自分たちで会社を買って変えるというのを実践的にやっている、多分唯一のちょっとユニークなデザインの会社を運営しています。

文化的に残すべき面白い会社って国内にいろいろあるのではないかと、日本中の会社を見ていく中で、その探している文脈とまったく関係なくNTTさんのこのSSPPのプログラムを通して、岡住さんとも出会いました。今こういう形で、広い意味では職人の手仕事や技を使った新しいブランドをつくっていく。その先にまちづくりだったりとか、制作づくりだったりとか、さまざまなことがあって日本の面白いブランドが残っていく形になるのではないかと、ということをやっています。



石川俊祐 株式会社 KESIKI 代表取締役 CDO

今日の話のタイトルは「Passion Exchange Economy」ですが、この言葉も雑談していく中で出てきた1つのキーワードみたいなもので、今日あと2つぐらい、こういった考え方を新たにしていくことで何も無いと言われるまちを、余白のあるチャレンジしたい場所に変えていくようなことのできるのではないか、そんな話もできたらと思っています。どうぞよろしくお願いします。



三好史晃 株式会社三菱地所設計

三好：三菱地所設計の三好と申します。よろしくお願いします。みなさま縁があって岡住さんに付き合っているということで、ひと言でいうとそれに尽きます。私たちの会社は都心を中心に割と大

きな再開発みたいなのを手掛けることが多く、私も実際そういうことに多くの時間を費やしているという日々があります。そんな中で、地域とか地方と呼ばれるようなところのまちづくりを僕個人としては経験をしてみたいと思い始めたときがあって、そのときに、岡住さんとクラフトサケに出会ったというタイミングがあり、ちょうど2年か、3年ぐらい前からそれを機に男鹿と関わるようになりました。それを起点に、さらにいろいろな地域とつながるとか、人とつながるといことがどんどん起きているという、まさにそういうパッションにつながるようなお話を今日はできればなと思います。よろしくお願いします。

赤司：予定をつくってあるのはここまででして、この後どうなるか分かりません。進んでみたいと思います。ちょうど1年前ですかね、SSPPフォーラム #03で登壇したときに、このチームでこの絵をお見せしています（**図 5-1**）。三好さんちょっとだけ振り返っていただいて。



図 5-1 現状と将来構想を表したイメージマップ

三好：まさに1年前にお見せした絵でして、男鹿の絵を描いています。クラフトサケ醸造所を中心に、先ほど岡住さんがおっしゃったようなラーメン屋があったり、スナックがあったり、いろいろなプロジェクト、プロダクトが生まれています、生まれつつありますということを、ちょっと色分けをしながらお示しをしたのがこの絵になります。

赤司：いろいろなことが1個1個、男鹿のいろいろなところで起きているのですが、その活動と活動がつながったときに男鹿にとってどういう意味があるのだということを、周りの市民の方にも何が起きているのかシェアをしながら進めたかったので、こういう絵に落としてみたというのが1年前でした。そこから1年経って、今からスライドに出すものだけでも、たくさんのことが起きている。1枚1枚写真を出すので、岡住さんから振り返っていただいて。

岡住: 去年の6月にできたのが、この「宿ひるね」という宿です (図 5-2)。ここに何で宿が必要だったかという宿がなくなったのですよ。市役所がある地域で、もともとは一番栄えていた場所なのですが、そこから宿が消えたのですね。あるとき、僕がたまたま東北電力で講演をしたら、その支店長がすごく気に入ってくれて「何かやれることはないですか」と言われました。そこで「僕、遊休施設が大好きなので何かないですか」と返したら、出てきたのが東北電力の社宅だった建物だったのです。同じ建物が3棟あるので、去年の6月に宿としてリニューアルして運用しています。今年の夏は8割ぐらいの稼働率でした。



図 5-2 東北電力の元社宅を活用した「宿ひるね」

こちらは自分たちのプロジェクトではないのですが、廃業されていた宿をリニューアルオープンしたという形の宿ですね (図 5-3)。男鹿に片足突っ込んでいる、秋田市で「See Visions」というデザイン会社を営む東海林さんという方がいて、この建物を飲み屋で譲り受けることになったのです。そこから何をやろうとなったときに「岡住が男鹿で頑張っているから、僕もちょっと男鹿で頑張るよ」と言ってくれて、この宿を始めることになりました。



図 5-3 築約 100 年の旅館をリノベーションして生まれた「森長旅館」

赤司: そこは何か計画時から、東海林さんとそういう会話をされていたのですか。

岡住: 永楽食堂という日本酒が人気の居酒屋が秋田市にあるのですが、そこでたまたま隣にいた人が、この廃業された宿のお孫さんだったのですよ。その酒の席で「受け継ぐことになるのだけれども、要らないからもらってくれないか」って話をお孫さんからされたらしく、その次の日ぐらいに、東海林さんが僕に連絡してきて「何かもらうことになったのだけれども宿でもやろうかな」みたいな感じです。

赤司: やはり縁もあるのですが、コミュニティの小ささというか、距離の近さもありますよね。

岡住: そうです、そうです。秋田はそういったところ強いと思いますね。

赤司: こちらは「シーガール」ですね (図 5-4)。



図 5-4 夜の社交場として復活した「シーガール」

岡住: ここは、もともと飲食店 70 軒ぐらいひしめき合っていたエリアなのですが、僕が来た当初は、このエリアで営業している店って 3 軒とか 4 軒ぐらいになっていて。ただ、70分の4で残ったところなので、みんなこもいところなのです。だから居酒屋はまだ、宿をつくっても飲みに行く場所があるのですが、やはり泊まると長く飲みたいではないですか。ですので、もとスナックだった「シーガール」という名前をそのままに建物を改装して、スナックとして復活したということですね。

赤司: 外見は、ほとんど変わってないですね。

岡住: そうです。ほぼ変わっていないです。中はもう全然違うのですが。

石川: ここもお店のプロデュースというか、ディレクションだったり、食だったりもまたほかの人们が関わってくれているのですよね。

岡住: 実は僕たちの運営ではなくて。

赤司：違うのですね。

岡住：僕たちの創業当初から手伝ってくれている広報チームがあるのですよ。その広報チームは、みんな拠点は東京で、東京の仕事をメインにしながら月1で男鹿に来て、男鹿の広報をどう頑張る……みたいなことをずっと一緒にやってくれていました。けれどもついに、男鹿で登記して拠点を持ってくれた、というそういうエピソードですね。

石川：ここまでだけでも、2つ目の写真に出た「森長旅館」は、「See Visions」の代表とお孫さんが秋田県の居酒屋で話したことから岡住さんとのつながりで、なぜかホテルを男鹿市につくるということが起きたり、ここの3つ目の写真に出た「シーガール」もまさにそういう形ですね。「TETOTETO」という会社さんが自分たちのオフィスをここに持つことになったと。この辺の謎みたいな話を後ほどちょっと触れていきたいと思います。

赤司：では、次行ってみましょう。

岡住：ここは元鉄工所だった建物で、売りに出っていたので買って、ここではクラフトジンをつくる蒸留施設をつくりました（図 5-5）（図 5-6）。今年の1月にオープンしたのですが、ここも実は別会社で、僕がこれまでまちづくりで、ここに来るまで総額5.5億円の借金をしているのですよ。僕、生まれ、男鹿でも何でもありませんよ。福岡県の北九州なのですが、5.5億円借金して全部まちにベットするというをやっていると、それ以上やりたいことがあっても金融機関は多角化を嫌って、普通はなかなか貸してくれないですね。けれど、金融機関に相談してみたら「別の社長を立てて、僕の資本関係が半分以上、株を持っていなければ貸すよ」と言ってくれました。



図 5-5 クラフトジンの蒸留所（外観）



図 5-6 クラフトジンの蒸留所（内部）

そこで誰を社長に立てようとなったときに、うちの取締役CFOの齋藤が「いいよ、俺借金しても」と言ったので、彼が人身御供になって1億円借金をしてくれて、でき上がったのがこの蒸留所ですね。

石川：男鹿市で私、それこそ昨年か一昨年、行ったときに「借金王」というタイトルの登壇イベントがあったのですよね。いかに、スタートアップの経営者たちが自分のリスクなのか、リスクとも

思わずに、その地域が自分の事業にベットしていつているかという開けっ広げな話を、お金を貸し出している銀行のみなさんが聞いているという状況の中、一体となって開催していたよね。

赤司：銀行の方が後ろにいらっしゃいました（笑）。

石川：その、まちや物事を動かしているみたいなもの。そういうものを結構なかなか型化したり、再現したりするってどうやるのだろうか、我々もいろいろ議論してはいますが、答えは出ていません。そのプロセスとリアリティのある部分、実際にその論理と実践、もしくは型と人間の情熱みたいなものとの関係性をどう設計できるのだろうか、みたいなのはいろいろ議論をしている最中です。

岡住：こちらは、「かぜまちみなど」という今年の6月に立ち上がったホテルで、中にはサウナと中華屋もあります。ここも座組が面白くて、ここはNEWLOCALというまちづくりスタートアップで自称している会社が入っています。NEWLOCALは、全国の地域プレイヤーと手を取り合って、ジョイントベンチャーでまちづくりをするみたいなそういう取り組みを野沢温泉や京丹後でやっているのですが、僕たちも2年ぐらい前に、そこの代表取締役で石田遼という人間と出会いました。彼と意気投合して、一緒に会社つくろうとって別会社を立てて、そこでいろいろな補助金をNEWLOCALの知見とかもいただきながら取りに行き、ここはなぜか僕が個人保証で借りられたので、ここのおかげで1.7億円借金が増えたのですが、そういう形で出来上がったホテルです（図 5-7）。



図 5-7 新規オープンしたホテル「かぜまちみなど」

外部の仲間ができてきて、彼らの知見も生かしながら拠点ができるみたいな。男鹿で最初の2年ぐらいは結構、僕とCFOの齋藤でバンバンいろいろなものをつくってきたのですが、この1年でこれまで携わってくれたいろいろな人たちが、ある種軸足を男鹿に置くみたいなことが起きてきたかなと思いますね。

赤司：次にこのスライドの話を三好さんから、ぜひ。

三好：そうですね。これ後ほどもちょっとお話をしたいのですが、「LOCAL TO LOCAL」っていうイベントをやりました。岡住さんの呼び掛けで今年の2月、男鹿に日本各地からいろいろなプレイヤーが集まったまちづくりとか、まちづくりにもよらないような盛大なイベントで、2日通いですごく盛り上がったという。そういう場を開催したときの最終日の集合写真です（図 5-8）。



図 5-8 イベント「LOCAL TO LOCAL」に参加のみなさん

岡住：ここには「一風堂」の社長と会長が来てくれています。何で一風堂の社長と会長が来るかというと、ラーメン屋を構想しているとき、たまたま一風堂に出会って、ラーメンを手伝ってくださいと言ったら手伝ってくれて、一風堂が僕たちの店の塩ラーメンと、しょうゆラーメンをつくってくれたのです。その縁があって、このタイミングで初めて会長が来てくれて、むちゃくちゃイベントも盛り上がりました。会長とここにいるメンバーも意気投合したのか、また彼らの地域のラーメンをつくるプロジェクトみたいな話が進んでいったりするなど、そういう場になりました。

石川：非常にカジュアルで楽しい雰囲気の中にも一風堂の社長が登壇しまして、結構キレキレのプレゼンでして、グローバルで戦っている人の発言だなという感じだったのです。「LOCAL TO LOCAL」という名前のイベントだったので、日本のローカルとローカルな雰囲気に聞こえるではないですか。「それだったら俺はやらない」という発言から始まって、ここにいるやつは全員グローバルに行けと。ローカルとローカル、それとグローバルだから俺は岡住とやっているのだという話で、一緒にやらないのだったら、縁切るみたいな発言をされていて厳しい（笑）。

みんなつながって人間関係がある地域社会があって本気で、自分でリスクを取ってやっている中で、横につながる信頼関係というものがあって、それを応援する、ちょっと先輩的なブラザー的な人たちが現れてきている。その中で日本中に広がったり、グローバルに届いていったりするような機運がここで起きている感じがすごく面白い。

岡住：ちなみに世界に出ないと縁切ると言われたので、そこから輸出をむっちゃ頑張って、むっちゃ

実績出ている、先月、一風堂とも台湾と一緒にイベントをやりました。

石川：素晴らしい。僕もそのときの関係性もあって、今度「Asian wisdom」というアジアのイベントで、アジアと一緒に輸出しようとメッセージをしたり、そういうつながりで広がっていきまね。非常に面白いつながりです。

赤司：どんどん脱線していいのですが、振り返りの最後の一枚に行きましょうか。

岡住：これは前回のSSPPフォーラムのワークショップでNTTアグリテクノロジーの酒井さんという代表の方と出会って、「僕たちこんなことやっているのです」と言ったら、すごい感銘を受けてくださって、すぐ男鹿に来てくれたのです。話を交わしてから1カ月も経ってなかったのではないかな。NTTアグリテクノロジーさんは男鹿の横の潟上というところで圃場を持っていて、「秋田夏響（あきたなつひびき）」というブランドでイチゴを育てていると（図 5-9）。何か一緒にやりましょうという流れから、今年ついに夏響を使ったクラフトサケの製造ということをやることが決まりまして、恐らく来年のフォーラムでは、そのお酒を飲めるのではないかなと思っています。

赤司：ありがとうございます。ここまでで1年振り返ったのですが、結構お腹いっぱいでしたね。



図 5-9 NTTアグリテクノロジーが手掛けるブランドイチゴ「秋田夏響」

僕らが見ている感じるのは、岡住さんなり「稲とアガベ」さんだけではないプレイヤーが、どんどん男鹿の中に入ってきて、男鹿にいろいろなことが起きているのですが、それぞれ起こしている人が全然違うのですよ。そのバラエティだったり、あるいは全然男鹿で何かやっている人ではないのだけれども、岡住さんが男鹿で「LOCAL TO LOCAL」で、三好さんが「LOCAL TO LOCAL」をやるよとなったら、みんな男鹿に集まってくるみたいな。そういうことって何で起きてるのだろうとか、そういうことをこの4人でずっとしゃべってきたというのを、いったん資料というか、言語に落としてみた感じが「わくわく踊り、熱がめぐる」ということになります。

赤司：「稲とアガベ」が発端なので、ど真ん中に酒があるわけですよね。酒にほだされた人たちが

Passion Exchange Economy | わくわく踊り、熱がめぐる

わくわく踊りながらいろいろなことをやって、その熱が本当に回ってものすごい熱量が男鹿に起きているということを感じるのです。

大した模式図ではないのですけれども、真ん中にやはり酒があります (図 5-10)。後ほどまた出

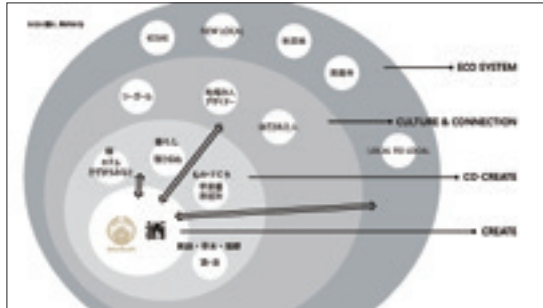


図 5-10 酒を中心にさまざまなレイヤで参入・交流が広がっている

てきますが、岡住さんは、“つくる”ということをご真ん中に置いていらっしゃる。お酒とほかの発酵だったりとか、また草木だったり、お酒と一緒に組ませられるもので、一緒にものづくりをするということも起きていますし、あと、「かぜまちみなと」と「宿ひるね」、どちらも宿なのですが、「宿ひるね」は暮らすようにそこで滞在すると。「かぜまちみなと」はもう少しホテルライクな場所ですが、そういう宿だったり暮らしだったりとか、そのまちの中にかつてはあったけど失ったものを、自分たちだけではなくて一緒につくるという意味でCO-CREATEだったり、その周りには地域のほかのデザイナーがいたりとか、もうお酒を飲みに来てほだされた人というのがだんだんと関与をしています。一番外には秋田県だったり男鹿市だったり、またあるいはこういうSSPPみたいなプログラムもそうかもしれないですが、エコシステムのような形でどんどん広がって、その間、このレイヤとレイヤの間でいろいろなことが交換されている、熱量が交換されているのを感じています。特段ここで言いたいことが多分石川さんにあると思うのですが、少しコメントを。

石川：結構言っていたいなと思うのです。外から見ると「稲とアガベ」ってまちづくりをやっている、社会性という目で結構見がちなのですが、もしくは社会課題を解決して雇用を生んでいるというように見えるし実際そうなのですが、岡住さんの立ち位置は非常に文化的な起点なのです。要は文化的に酒というものが好きという自分の情熱から始まっていて、食べるものをつくっているからこそ、作り手の気持ちが分かったり、作り手との関係性構築がすごくできていたりしている。このお酒がおいしくないと結局これって広がらないというので、本気でうまい酒をつ

くるというところで酒づくりをずっとやってきたし、経営もしているというところが非常に面白いと感じます。

そういう意味で、“つくる”を真ん中に置くということが非常に大事なのではないかという議論を、我々の中ではちょっとしていました。これが多分SSPPさんでやられているような、全体俯瞰のツールとの何かエクスチェンジが起きると非常に面白いかな。実際そこに動く人、動かせる人がいて、それでよりよいまちづくりみたいなのがやられるのだろうかというのは何か今後、実験できるかなと考えています。

逆に言うと、僕も旭川市との経験で分かるのですが、いいシステムとかがあったとしても幸せなまち、幸せではないまち、いろいろあるのはあったと思うのです。そこで、いかに人間が育つかどうか、そこに存在するかというところをどうつくっていくのかというのをセットで考えたい。多分効率化してリスクに備える部分と、価値が生まれていくからみんなわくわくするという人間的な“らしさ”みたいなものを両立させるということが、もうちょっとテーブルが上がっていくといいかなと感じていますね。

地域の余白に価値を見出すアプローチ | WHITE LOCAL

赤司：1つキーワードとしては、社会的・文化のみみたいなところは割と抽象度が高い議論にはなってしまうのですが、すごく大事どころかなと思って、この後の話にも続いていくと思います。先ほど示した図で言ってみたことが起こる裏には、どんなことがあるかなということも頑張って1回言語化してみたというのが、今日タイトルにつけさせていただいた「Passion Exchange」という観点と、もう1つは「WHITE LOCAL」です。

「なにもない」という言葉は、地域のまちづくりに関わっていると本当によく耳にする言葉かなと思っています。この地域には何もないのだよとか、あるいはその住民の方々が、うちの地域には何もないと言ってしまうのですよね。でも、その言葉の裏には、気付いていない何かがあるだろうと。

このスライドで (図 5-11)、左上に「シーガール」の写真を載せていますが、昼間の写真は私が2年前に行ったときのシーガールです。夜の写真がオープンしたシーガールなのですが、ほとんど



図 5-11 “なにもない”は、何かができる余白があるということ

変わってないですよ。照明はもちろんつけていますし内装工事は入っていますが、男鹿市・内外の人がそこに行って手を加えるだけで、すぐに何かを始められる、何かをつくれる余白みたいなものを確かに感じられましたし、「なにもない」って裏返すとそういうことなのかな、余白なのかなとも思います。

また一方で、男鹿を訪れたことある方々は本当に実感される場所だと思うのですが、米と水と大地、また地図帳で見た八郎潟が上から見られる幸せですよ。本当に「すべてある」という感覚はすごく大きいなと思っています。「なにもない」、男鹿でワークショップした際、そこで市民の方が「自分たちの若い頃というのは、この地域からはもう外に行け」と親からも言われていたと。でも実は、そこには余白があるのではないかと。余白があったらわくわくできるよねということで、わくわく踊りにつながるのです。

では、余白って、どうやったら見出せるのかなというところ。ここは石川さん、きっかけを。

石川：私も、地域というか地方という言い方はちょっと好きではないですが、いろいろな土地でデザインの審査員をやったり、まち起こしをやったりしていると、何もないとその辺の居酒屋で飲んで横から聞こえてくるし、まちなかを歩いていると、中高生がやはり「本当何もないよね」と言っているのです。そういうものを見方って、もの見方次第で機会が変わっていくって「Nothing」と、この「White」の間を埋めるものというものが今、世の中に足りてないなというのが1つありそうだと思います（図 5-12）。

要は余白だと感じる人って本当に一握りで、チャンスだ、家賃安いしここでこういうことできる



図 5-12 余白をどう見出せるか

じゃんって思うか。例えば岡住さん、男鹿市の駅前のビル買いましたよね。

岡住：そうですね。

石川：でも駅前のビル買えるってよく分からなくないですか、感覚的に。駅前のビル買ったことあ

る人って、いらっしゃいますか。ここには、いそうな気がします（笑）。駅前ではなくていろいろなビル買っている方がいらっしゃるか。

岡住：買うというか、くれるみたいなテンションです。

石川：所有する。そこで何かできそうと思って、駅前のビルを買ってしまうとか。ただ、そもそもそういう発想自体、一般的には、この「Nothing」と「White」の間が存在しない。その創造的思考なのか社会的思考なのか、文化的思考なのか、発想力が欠如してしまっているのがもったいないのではないかとというのがありそうです。

一方で、「White」に見えた瞬間に先ほどのシーガールが宝物に見えたり、どこかの先ほどの東北電力の跡地が、これは何かできるのではないかと見えたり、そういう形にどう変えていけるのかというのはすごく大事です。それに変えた瞬間から、フローって話が栗山さんの話でちょっと出ていましたが、熱の循環みたいなものが一度起きると、ほかの人にも分かるというのがあってですね。駅前の何かが突然面白い場所になったり、駅近くの宿泊施設も、ももとの保養所が面白い人・場所になった瞬間に、俺にもできるかもという人が増えてくるというのがあります。ですので、あくまでも実践が中心にあると。もちろん思想も持っているけれども、実践が表に出てくる形で物事を動かしているから、伝播して「Passion Exchange Economy」みたいなものにつながっていくのではないかと。そこに、つくることの価値というものがあるのかなという話をしていました。

これは正しい整理かどうか分からないですが、「なにもない」と思っている人たちの見方と、「WHITE LOCAL」と僕らが思っ受けて止めている人たちの見方を、認識や行動、言葉のトーンとかの観点で並べてみました（図 5-13）。こう定義することによって、もうちょっと考え方を「WHITE LOCAL」にしていこうと言うことができないだろうかと、型化はできない可能性はあるのですが、そのアプローチはまとめることができるのではないかと考えていたりします。

特に言葉のトーンに書いてある、「どうにかしなきゃ」と「なんかできそう」にはすさまじいギャッ

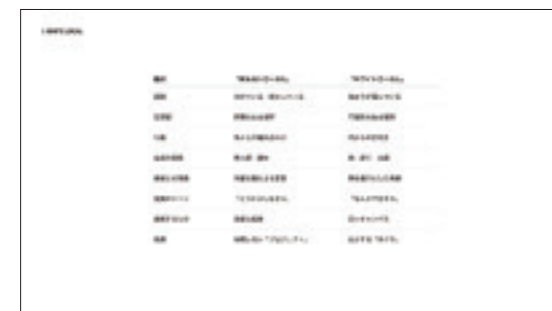


図 5-13 余白を使ってわくわくする人の思考を探る

プがある気がしています。岡住さんがやっているのは、何かできそうってわくわく動いているから、次のわくわくにつながって一緒に動く人が出てきているのかなと思っていて、「どうにかし

なきゃ」はどっちかという課題を解決しようとかですね。何とか踏ん張ろうみたいな、楽しそうにやってないみたいなものって意外と動きづらいなというも感じています。

岡住：確かに、楽しくやっています。

石川：ただ借金はしていますけれども（笑）。

赤司：「どうにかしなきゃ」とか、「こんなもんだよね」みたいな言葉のトーンみたいのって、まちづくりだけではなくて、組織でもいっぱい出てくるのですが、そこに行った瞬間に何かそこ近寄りがないとか、自分が積極的にそこにオーナーシップを持って参与してみて、何かそこで起こしてみようというマインドセットがなかなか生まれないですね。

それが男鹿では「なんかできそう」という機運が、すごく生まれている気がします。「WHITE LOCAL」と名付けてみましたが、実感値として岡住さんは、どう思われていますか。

岡住：ここはまさに、男鹿で起きていることを言語化していただいているなと思いました。「こんな何もないまち出ていけ」と親から言われて地域の子もたちが育てられていると、僕はいつもプレゼンで話していますが、こんな悲しいことないと思っています。同じ景色を見ている、どういふふうに見るか。自分たちが能動的にどう見るかみたいなことが大事だと思っています。僕にとっては空き物件は全部宝物に見えるし、チャレンジの余白に見える。それをずっと言ってきたことが、こういうふうに型化されたとか言語化されているのは、僕たちも説明がしやすくなるし、今後何か別の場所でも、こういったマインドを実装できるのではないかというわくわくも生まれてきているという感じですかね。

赤司：先ほどの1年間の振り返りを見ると、なんかすごく全部がうまくいっているように見えますよね。でも実際、男鹿で事業するってすごく大変ではないですか。

岡住：そうです。その辺の話もしておくなら、やはり“もうける”という観点だと難しいですよ。けれども、むっちゃ頑張れば何とかトントンに持っていきます。それぐらいのテンション感です。僕が何かいい暮らしするとか、何かそういうことをそもそも起点にしてないので、だからチャレンジできるのかなという。そもそもハードルが低い。

僕としては地域にいる人たちにまともな給料を払いたいと思っているので、そのベースはもちろん上げていますが、ある程度一般的な、まともな暮らしができるような給与設計で、ちゃんと赤字ではない事業をやる。これは多分どの場所でも頑張ればできるのではないかと僕はチャレンジしてきて今思うし、それはみなさんに伝えたいポイントですね。

◆ 個人の熱量を持ち込んでお互いに合わせる | Passion Exchange

赤司：ありがとうございます。この調子で次に行ってみたいと思うのですが。

「Passion Exchange Economy」、今の話ともかなりつながるところで、これだけ圧倒的な熱量が男鹿で起こるといえるときに、岡住さん自身の考え方だったりとか、岡住さんが周囲に与えている影響の根底にある思想だったりって結構関係しているのだろうなと思います。それで、結構な時間をかけて岡住さんのこれまでの人生を振り返るというセッションを我々してきました、簡単に言うと「暗黒期」「偶発期」と「意思決定」と、私が岡住さんのOKも取らずに表現してみました（図5-14）。



図 5-14 岡住さんのこれまでの時系列で整理した

2013年ごろの岡住さんは大学生ですが、決して岡住さんってずっとその頃からこれをやると決めて、そこに順風満帆に進んできたわけではなくて、暗黒期のところでは例えば、“やりたいことがない”とか、“社会に馴染めない”とか、ちょっと勝手に書いていますが。

岡住：これは言っていることなので。

赤司：やはりそこでモチベーションの源泉として、社会に馴染めないから自分で起業すると決めたと。かつ起業ということが「自分がもうける」ということではなくて、「雇用を生む」ことだという教育を受けていらっしゃるところで、“人のためなら頑張れる”と、暗黒期の最後に岡住さんの中の心的変化として起こっていると。その後、実は偶発期なのです。新政酒造にいらっしゃって、その中で杜氏として修行から正社員という形です。ですけれども、青天の霹靂で新政酒造を辞める事件が起こる。そこで完全にご本人の言葉から言うと、“人生楽しい”という心持ちから青天の霹靂があって、その後、偶然の吹っ切れというか「3年後に酒蔵をつくる」と決める瞬間がやってくるのです。ここで“つくる”ってことを中核に置く決めていきます。

そして最後、2020年から続くところで、ここが僕の仕事、ここには熱量が必要という「意思決定」の時期を迎えています。その中でも岡住さん、自己肯定から自己否定を経て、今は「自己肯定も自己否定もない状態」とおっしゃっていましたが、2020年ごろから好きなことだけをやっている。

ただし並行でものすごくいろいろなことやっていらっしゃるのですが、そこには自己というよりは、生きていてよかったという人が少しでも周りに増えればいいというマインドでやられていると言えます。

こんなことが時系列にだんだんとベースとしてあって。ですので、岡住さんだったり、「稲とアガベ」が持っている考え方があったり、そのアティテュードみたいなところに周りからもそう見えていて集まってくる、あるいは「Passion Exchange」が起こるといことなのかなと思うのです。ちょっと勝手に書いてしまったので岡住さんひと言ぐらい。

岡住: いやいや、ありがとうございます。2人はこの1年で僕の人生の解像度がめちゃくちゃ上がっていて、だからこそ、僕を客観的に見て、それをこう体系化できるという。僕の人生を多分、僕以上に語れる2人がここにいるみたいな感じになっているのが頼もしいかと常々思います。僕はここまでの体系化ができないのですよ。でも、こう見せてくれたことによって、もしかしたら何か、僕を別の場所につくっていくということのヒントになるかなというところですよ。

石川: 当初今日も発表に全然間に合わなかったですけども、意思決定、意思と決定が分離しているという、結構深い議論を我々はしましたね。意思決定というものがいかに日本の中でもしっかりされるのだろうかとか、そういった課題って結構あるのではないかと。

その議論をする中で、意思決定の仕方、どういう意思決定をどういうフェーズでしてきたのかというのを抽出しようというのが、最初のトライアルだったのですが、なかなかそこは言語化しきれずに、次年度に持ち越させていただいてという形にはなったのですが。

赤司: これは前段で、順風満帆にずっと来たわけではないことを、まずはヒントというか。これを見た人には自分も何かできると思っていたいて。

この続きになりますが、今の考えて根底にあると思うのですよ。ですので、岡住さんが対外的なコミュニケーションのときに口にされていることって、あまり自己とか自我とかなくて。男鹿のためにとか、男鹿にいい未来を残したいからというところでぶれないですよ。このスライドで(図5-15)今、「a. 本気」と「b. 本物」と「c. 実行力」と「d. スピード」と表しましたが、男鹿で起こっ



図5-15 岡住さん、もしくは「稲とアガベ」が活動の軸に置いているもの

ていることって、一定の何かを岡住さんが守っている感じがすごくするのですよ。

「本物 (Authenticity)」のところに、僕は「一貫性コーディネーター」と書きましたが、これは通常のまちづくりだと、あまり耳にするような役割ではないと思うのです。ただ男鹿ではこれがあるから、先ほどお見せしたようなことが1年間起こっている気がすごくして、「かぜまちななど」のホテルや、ほかの施設もそうですが「稲とアガベ」の周りに、男鹿にあってほしいなというのが、ちゃんと誕生している感じがするのです。男鹿にこういうものがあつたらいいなって一貫性みたいなことって、結構岡住さんが影響も与えているし、それこそ飲み屋でする議論だって、会話の中でも出ているのかなと思うのです。

ほかにも男鹿に入ってきて何かを始めようとする、その土地の人だったりにつないであげたりとか、一緒に何かする信頼も大事ではないですか。その辺を実は岡住さんがエクステンジしているのではないかなと思ってここに書いてみました。石川さんでも岡住さんでも、自由にコメントをいただけますか。

石川: 僕が外から見ていて、岡住さんは「圧倒的な本物」って言葉をすごく大事にしていると感じますし、これってでも、ブレるのは簡単ではないですか。もっと売れることはもちろん大事だし、売ろうともしているけれども、ただその売り方に対して自分たちなりのフェアウェイをちゃんと決めた意思決定をしている。だからブランドが強くなり続けるのかなと。例えば、定価で売れるものをちゃんとつくるってなかなかないと思うのです。

一方で「スピード感」が非常に速いというのを、もう1つすごく意識してやっているのではなからうかとちょっと感じていたのですが、岡住さんの場合は、この「実行力」とか「本気」みたいなものも含めて、どう感じられているのかな。

岡住: バランスよく全部4等分な気もしていますね。「スピード」は本当初期から意識してきたことで、でも、もう最近僕のスピードより周りのスピードの方が速くなってきてしまって、僕置いていかれるようになってきましたね。NEWLOCALとの関わりとかは特にそんな感じなのですが僕が時にはプレーキを踏むみたいな役割で、一貫性みたいなことがなくなりそうだったら、経済性に走りそうだったら、地域のためにならなそうな選択をしそうになったら、そこで僕が引き戻す役割に変わってきた。僕はもう最初は圧倒的なスピードでとにかくやる、といった感じだったのですけれども。僕より速い人たちが現れたり、何かよくないことが起こったりするときに、自分の役割をどこに置いたら一番この土地にとってよいのかみたいなことは、もしかしたら無意識に考えているかもしれないです。

石川: もともと岡住さんはビジネススクールでアントレプレナーシップを学んでいて、経営の下地がある中で酒をつくっているというところでの意思決定者として、すごく大切なバランスを取っていると思うのです。特に僕の個人的な興味でいうと、この本物みたいなところを守って結構難しい。スピード感を持ってどんどん拡大していくけれど大きくなり過ぎた瞬間に、価格競争に陥りがちな戦略に大体流れていってしまう。そうすると物がその売べき値段で売れなくなって職人さん

に還元されなくなる、酒の場合は、いい酒がつかれなくなっていくと。そこの絶妙のバランスでどうつくっていくのだろうかと思いますが、岡住さんはそこですごいバランスを取って、まちにとっていいことと、自分の酒の会社にとっていいことって、全部がイコールにならない中での全体を意思決定しながらつくられている。だから見ていて、バランス感覚がすごくいいのだろうなと思っていました。

赤司：こども振り返りながら、この3年ぐらいつつと言語化をだんだんしているところなので、全然完成はしないのですけれども、ただやはりこういう役割みたいなのってすごく大事だと思います。

すみません、あと2分ぐらいで何とかしなければいけないのですが、みなさん「LOCAL TO LOCAL」を今の文脈でポイントだけちょっと触れていただいて（図 5-16）。

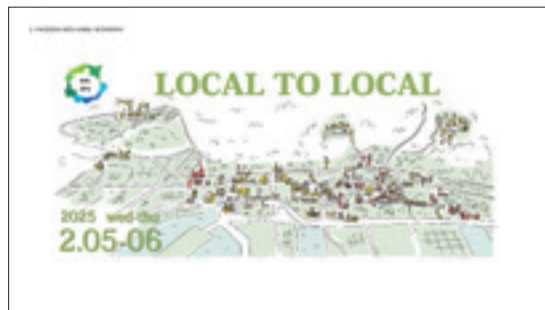


図 5-16 男鹿で開催されたイベント「LOCAL TO LOCAL」

三好：そうですね。「LOCAL TO LOCAL」というイベントに集まった人たちの顔写真の上に、この人たちが誰だったのかと各々の得意ジャンルを被せて振り返ったのが、このスライドになります（図 5-17）。

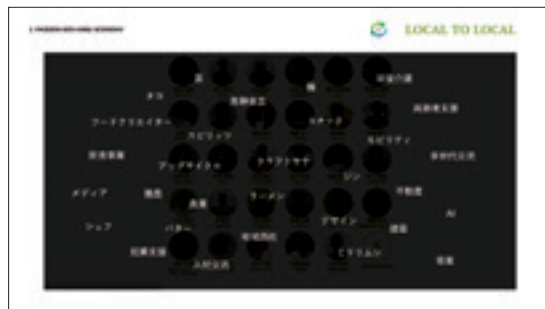


図 5-17 さまざまなジャンルの人たちが集った2日間

ちょっとひとりで言い表せない人たちがばかりなのですが、岡住さんが真ん中のクラフトサケだったとして、近いところでスピリッツとかスナックとかあるのですが、急にモビリティが出てきたり、高齢者支援の人がいたり、多世代交流の人がいたり。建築とか僕もいるのですが、衛星の話をする人がいて、シェフもいてメディアもいてみたい。1個、2個ぐらいはくれそうなのはありますが、これだけの人が2日間、男鹿での熱量をともにするって何かあり得ないような感じがして、これで振り返ってなおさらそう思いました。通常何かのくくりでイベントとかセッションとかをやったときに、集まり得るはずがないジャンルだなということを改めて思ったのですが、ここに共通しているのは、先ほど4象限であった、「本気」「本物」「実行力」「スピード」。きっとここに集まった人たちそこだけは共通だったのかなと今日の話聞きながら、そう振り返っていました。

赤司：ありがとうございます。ほぼまとめのところなのですが、「Passion Exchange Economy」、まだ別に何か正解めいたものがまとめられたという感触もないのです。けれども、起こっていることを振り返りながら、言語化していくとだんだんと情熱が巡って、酒が真ん中にあるからこそ“ほだす経済”みたいなことを言語化し始めています（図 5-18）。

今日2つご紹介したのは、地域の余白に価値を見出すアプローチとしての「WHITE LOCAL」という考え方と、個人の熱量を持ち込んできて合わせる経済民民というか、経済活動「Passion Exchange」というところで、これがもしかしたら男鹿には起こっていることであって、もしかしたら、そこからヒントが見つかるかもしれないというお話でした。



図 5-18 今回のまとめ

赤司：では、最後に（図 5-19）。「社会性⇔情熱×あきらめない経済性⇔文化性」というキーワードを、かなり抽象度高く書いていますが、この1年間、次の1年に向けてひと言ずついただいて終わろうかなと思います。

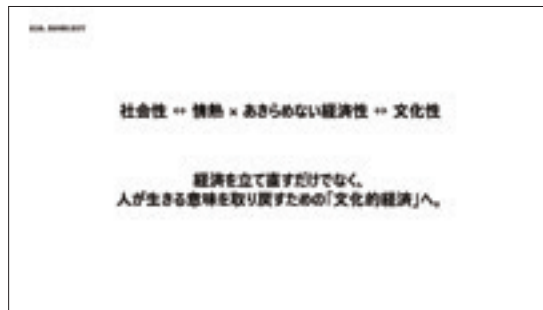


図 5-19 次の1年に向けたキーワード

三好：今日1年間の振り返りをしながら、この場をいただけたおかげで、どういうことがあったのかというのが自分としても振り返れましたし、このパッションをさらに新しい人とのつながりとか、地域とのつながりというものに活かして行って、ちょっと男鹿でも、もう1つ新しいことを一緒に岡住さんとやっていきたいなと思っています。

石川：個人的な思いとしては、アジアを面白くしていくのをやろうとしています。その文脈で岡住さんとこれからどういうふうな日本起点で生まれた文化的な事業、酒みたいなのも中心に据えながら、いかに単純に経済成長の規模、膨張と成長みたいな議論も結構チームでしています。より適正な成長みたいなもの、文化にも循環するような成長の在り方というものを探求してみたいなと思っています。ありがとうございます。

岡住：最近のテーマは、お金だけでは人は幸せにならないということが確定した世界の中で、新たな時代の豊かさって何なのだろうみたいなものを常に考えています。そういったことが生まれるのは、おそらく東京ではなくて、僕は地方なのだろうなと思っていますし、そういったことが起こせるまちなしていききたいなど。仲間が増えるたびに、そう強く思っているし、それを見出すことが今集まっている仲間への還元の仕事だと僕は思っております。みんなでそういったことを考えたいです。

赤司：ありがとうございます。見つけかけていることいっぱいあるので、それをまた追いかけるような1年を過ごしていきたいと思いますので、よろしくお願ひします。今日はこれでおしまいですので、ありがとうございました。ご清聴いただきありがとうございます。

Section5：関連 URL

- ▶ **宿ひるね**
<https://inetoagave.com/hirune/>
- ▶ **森長旅館**
<https://morichoryokan.com/>
- ▶ **シーガール**
https://www.instagram.com/seagirl_oga/
- ▶ **かぜまちみなど**
<https://kazemachiminato.com/>
- ▶ **記事「夏秋いちご」を秋田県の新特産品に。地域で挑む産地形成とブランド化**
(地域共創メディア「Lumiarch」／NTT東日本株式会社)
https://lumiarch.ntt-east.co.jp/articles/202508_akitanatsuhibiki/
- ▶ **株式会社 See Visions**
<https://www.see-visions.com/>
- ▶ **株式会社 TETOTETO**
<https://tetoteto.co/>
- ▶ **株式会社 NEWLOCAL**
<https://www.newlocal.co.jp/>

まちづくり支援活動 Co-design Program #02

室戸市の挑戦 (2025)

スピーカー

福留裕治

室戸市 まちづくり推進課 課長

松本拓磨

室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班長

小野太一郎

NTT西日本株式会社 高知支店 社会基盤営業担当 課長代理

大久利正太

NTT西日本株式会社 高知支店 ビジネス推進担当



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「“地域を主役としたサステナブルでWell-beingな”まちづくり 2025」

■ 活動方針を練って共有した1年間

小野：みなさん、こんにちは。本日は、室戸市さまとNTT西日本と二人三脚で取り組んできたまちづくりについて、そこであまくいったこと、うまくいかなかったこと、ナマの話をしていきたいと思っておりますので、よろしくお願いします。初めに登壇者の紹介をさせていただきます。

福留：高知県室戸市からやってまいりました、まちづくり推進課 課長の福留です。よろしくお願いします。

松本：同じく、まちづくり推進課で班長を務めておりまして、この4月からSSPPの取り組みに参加しております松本と申します。どうぞよろしくお願いします。

小野：NTT西日本高知支店の小野と申します。室戸市さまとは去年からまちづくりのことを一緒にさせていただいておりまして、今年も引き続き、1年間頑張ります。よろしくお願いします。

大久利：NTT西日本高知支店の大久利と申します。SSPPフォーラムは今日が初めてですが、本日はどうぞよろしくお願いいたします。

小野：それでは室戸市さまについて、まず紹介させていただきたいと思います。

福留：少し室戸市のことについて私から紹介させていただきます（図6-1）。室戸市は四国の右下に位置していて、県庁所在地の高知市から東に約78キロ離れています。太平洋へV字型に突出した日本八景の室戸岬を中心に、東西53.3キロの海岸線を有しています。面積の8割が山林で、気候は年間を通じて温暖な気候です。古くは台風銀座といわれて、台風の来るたびに室戸市がテレビ中継をされていましたが、最近はちょっと温暖化の影響もあって台風が全然来なくなりまして、いい話なのですが、テレビに取り上げてもらえないので少し寂しく思っています。



図6-1 室戸市の地勢

次に、室戸市の産業としましては、大きく観光と一次産業に分類できます（図6-2）。

“観光”としましては「室戸岬灯台」があります。そのほか、四国霊場88カ所のうち3霊場が室戸市にありますので、お遍路さんを通じた遍路文化というのもすごく活発に行われています。

人口減少に伴い小・中学校の廃校が進みましたが、その廃校を活用した「むろと廃校水族館」は多数のメディアにも取り上げられ、年間7万人程度は訪れていただけている施設となっております。また、「室戸世界ジオパークセンター」、こちらも年間3万人から4万人程度お越しいただけている廃校を活用した施設です。そのほか、ドルフィンセンターなどもあります。



図6-2 室戸市の産業

“特産品”としましては「室戸春ぶり」があります。ブリの取れる時期が春に移ってきたところで、脂の乗ったブリを「室戸春ぶり」として3月下旬から4月の頭にかけて全国に発送したり、室戸市内では春ぶりを活用した食材を提供していたり、といった状況です。「室戸海洋深層水」というのも有名でして、海洋深層水関連の商品を多くつくっています。そのほか、「土佐備長炭」



福留裕治 室戸市まちづくり推進課 課長

の生産量は室戸市が日本一です。

室戸市の人口推移ですが、昭和34年に昭和の大合併で室戸市が誕生して、そのときの3万3,000人程度をピークに右肩下がりで。住民基本台帳人口の数字(令和7年8月末現在)は1万人ちょっとの人口と公表されていますが、同じ8月に高知県が公表した人口推計では本市の人口が1万人を割り、各種メディアで報道されることとなりました。しかしながら、本市には令和3年度から4年連続、年間100人を超えるペースで移住者が増えています。そうした移住者を100人よりもっと多く迎え入れるために、このSSPPの取り組みを通して、本市の強みや弱みをしっかり把握し、地域住民の幸福度の向上に向けた取り組みを頑張っていきたいと考えています。



図 6-3 SSPP フォーラム #03 の発表内容



小野 太郎 NTT西日本株式会社 高知支店 社会基盤営業担当 課長代理

小野: 人口減少に直面する室戸市さまとサステナブルなまちづくりをしていくために、「室戸市の特色を活かしたまちづくり」を一緒に考えて、取り組むことになりました。

室戸市さまの特色を反映して、先ほど福留さんが紹介されたとおり、自然を生かした「観光」と、そして台風・地震への「防災対策」の2軸のテーマに集中しています。特に高知という地域上、地震への防災対策は欠かせません。それらのテーマで住民の満足度を上げるまちづくりをしていけないかといったところで取り組みを進めています (図 6-3)。

去年のSSPPフォーラムでは現状調査と課題共有を発表しましたので、それから1年間で取り組んだことをこれから紹介していきます。

北島町さまとの意見交換会

小野: まず初めに紹介したいのが、北島町さまとのつながりです。今日も登壇された北島町の杉本さまと去年のSSPPフォーラムで知り合いまして、隣の県ということもあり、どのようにまちづくり計画を進めているのか、NTT西日本とどう連携されているのか、などの意見交換をさせていただきました (図 6-4)。



図 6-4 北島町さまとの意見交換



大久利正太 NTT西日本株式会社 高知支店 ビジネス推進担当

大久利：実際に現地に行かれて意見交換をされたと思うのですが、どのようなことが参考になったのか、お伺いしたいと思います。

松本：今日の北島町さまの発表では、まちづくりの計画の中にSUGATAMIを分析などで使用されているというお話がありました。実は私4月からの着任で、福留も昨年度はちょっと所用があって、北島町さまには直接伺えてないのですが、室戸市でもさまざまな数字がある中で、こういった視点でSUGATAMIを使うのか、また1つの課題でも多角的に見ることによって、より現状をリアルに



松本拓磨 室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班長

捉えた分析が行えるのではないかと、室戸市のこれからの活動の中で参考になると思いました。

小野：北島町さまの取り組みを参考にさせていただきまして、室戸市さまとしてゴールをどう設定していくのかを考えていきました。

みんなの想いを反映させたCDPゴールの設定

松本：CDP（Co-design Program）の将来的なゴールとして「室戸の自然・文化を感じ、誰もが自分らしく生き活きといられつづける」と設定しました（図6-5）。



図6-5 さまざまな想いを出し合って決めたCDPゴール

例えば「誰もが」という言葉がありますが、ここには、室戸市に今住んでおられる方はもちろん、市外からの移住者や観光客も含んでの意味を込めています。そのため、暮らし続けるということではなく、「いられつづける」という結びの表現に続いています。これからの自然・文化から、さまざまな関係人口を捉えた未来志向的な部分も込めた文言でのゴール設定です。

大久利：ゴールを考えるにあたって大変だったことや、こだわったポイントは何でしょうか。

松本：私は、例えば「想い2」の「美味しい食べ物、水」という部分にこだわりがあります。先ほど、室戸は海洋深層水が特産として有名という紹介がありましたが、その海洋深層水というのはミネラルが豊富で、細菌などが少なく清浄性に富んでいます。ですので、これを飲むと健康になるという話がありますから、「水」にはこだわりたいですね。また、その深層、大体200メートルぐらいの深い海には金目鯛が棲んでいて、こちらも室戸の特産品として獲れています。これは「美味しい食べ物」の1つとして、私の推したいところです。

小野:ゴールへの取り組みを進めるにあたって、我々何が一番重要なのかなと議論を重ねたところ、やはり「生活基盤」「安心・安全」が、すごく重要であると分かりました。そこで、スライドの赤丸の部分に注目して話し合いを進めていくことになったのです。

10年後の防災イメージワーク

小野:原課横断的なプロジェクトメンバーを募りまして、移住のチームであったり、防災のチームであったり、まちづくりのチーム、あと観光のチームに集まってもらって、10年後の室戸市の防災はどんな状態になってほしいのかというイメージワークをしました(図6-6)。防災対策もそうですし、町並みはどうなっていたらいいのか、住民の気持ちはどのようになってほしいのか。そういったところのまちの姿をみんなで考えて整理をしていきました。



図 6-6 防災対策をテーマに10年後のまちの姿を描き出すワークショップ

大久利:ワークショップでは、どんな整理になりましたか。

松本:防災対策で室戸市の10年後を考えたときに、例えばハード面であれば、住宅の耐震化が進んでいる、避難タワーや避難路の整備が十分に進んでいるという未来のまちの姿が想像されます。また、公共工事が必要になりますから、地元の建設業が工事に携わることで、産業の1つとしても防災という分野が出てくるのではないかと、期待できるのではないかと話になりました。

ソフト面で防災対策を見ると、防災情報が現状一元化されていなくて、停電がどこで起こっているとか、どこが通行止めで通れないとか、こういった情報がバラバラで市民の方も困っているといった課題があります。その対策として、必要な情報が十分に見やすく整理されているホームページにしようとか、また避難所においては、備蓄が十分にあって個人のスペースがしっかり確保された快適な場所があればいいなという話が出てきました。

住民意識の面では、最初の説明にあったとおり太平洋に突出したまちですので南海トラフ地震などが心配されています。室戸はこれまで地震で隆起をしてきた、少しずつ高さを増してきたといえますか、そういったまちになりますので、防災教育がまちの文化と併せて行われることで、防災

意識とまちの愛着が高まり、またそこから地域のつながりが生まれていく。こういった意識が生まれればいいという意見がありました。

まとめますと、防災という短所を長所に変えて、地域のつながりが広がり、関係人口の増加や産業の継続につながればいいなと思っています。

防災アクション検討会

小野:ワークショップで集約された意見から、我々 SSPPのチームとして着目したのが「防災意識の醸成」です。防災アクション検討会では10年後の姿を「室戸市民全員が防災意識を持っている」こととし、取り組みの先のインパクトや取り組みやすさといった観点から、職員の防災意識の向上のために「定期的な防災研修」をまずやっというていこうと決めていきました(図6-7)。

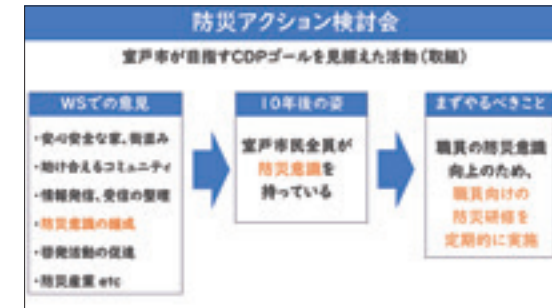


図 6-7 防災アクション検討会で話し合われた取り組みの方向性

大久利:テーマ軸にはほかに「観光」があり、そちらでもいろいろ話があったかと思うのですが、ワークショップを通じて「定期的な防災研修」をやっていくことになったのですね。確認ですが、いろいろな意見から「防災意識の醸成」を選んだ理由と、あとは取り組みへの今後の狙いですね。こちらをお伺いさせていただければと思います。

松本:防災対策でいうハード面やソフト面というのは、これはある程度行政が主体的に整備できると思うのですが、それらをうまく使えるかというのは難しい問題で、ここが非常に重要です。

いざというときに機能するハードやソフトが整備されていたとしても、住民に普段からの課題意識があって、使ってもらえるようになっていないと意味がありません。何をやるにも、まずは市民も含めて防災を意識することが大事です。例えば、能登半島の地震など大きな災害が起こったときには防災が話題になるけれど、時間がたてば意識が薄れてきてしまいます。だから、やはり防災意識は大事だろうということで大きなテーマに選びました。

次に、市役所内の防災意識を考えてみました。災害が発生したとき、例えば台風では災害対策本部が立ち上がって、市長以下の幹部職員はよく災害対応にあたるのですが、若い職員はなかなか経験を積む機会がありません。実態を伴う防災意識が、なかなか意識付いていないのではないかとこの懸念がありました。

ですので、災害時に指示を待つのではなく、次にどういった行動をするかということ想像すること、そのためには気象情報や災害情報を意識して取りに行くことが必要であること、そうした防災意識の醸成をしよう。まずは、研修という形でスモールスタートから行っていこうということになりました。

大久利：ありがとうございます。実際にワークショップを通じて、若い職員さんから防災に向けて前向きな意見とかもありましたので、私もすごく楽しみになっています。

小野：1年間の活動をまとめるとこのようになっていて、さらっとCDPのゴールを紹介していますが、結構時間がかかりました。メンバーを集めて発表して、それをまとめて、やはりこの文言が違う、ニュアンスが違うみたいな話を何度も何度も繰り返して1つのゴールをつくり上げていきました（図6-8）。

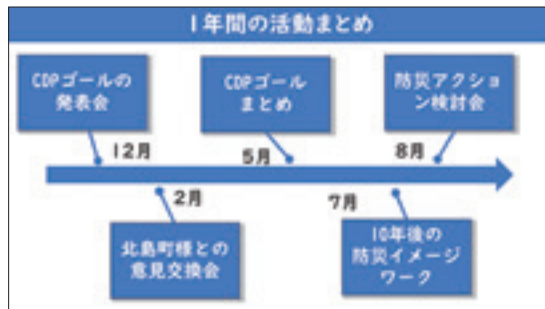


図6-8 防災アクション検討会まで一連のスケジュール感

大久利：この1年間、本当にあっという間だったと思います。かなり話すこともたくさんありましたし、まとめなければいけないことも時間がない中でご協力いただいたかと思いますが、福留さん、実際にこの1年を振り返ってみて、いかがでしたか。

福留：小野さんの話のとおり、CDPゴールを決めるのに結構時間がかかりました。決める過程で、職員それぞれが思い描く10年後の室戸市、30年後の室戸市には、やはり共通の部分が多々あると改めて思いました。ただ、そこへ行くまでにどういう手段、どういう方法でそこへ行こうかという考え方が若干違って、けれどそれも、それぞれの意見であって否定すべきことではなく尊重すべきことだと思っています。結果的には、うまくまとまったゴール設定になったかな。

これまで若手の育成とか、できてない部分も多々ありますので、今回こういうSSPPの機会をいただいて、まちづくり推進課だけでなく、横断的な課の取り組みとしても事業が進んでいくといったところに今後すごく期待をしています。

■ 今後の取り組みに向けて

大久利：ありがとうございます。私たちもこれからの取り組みは大変楽しみだなと思うのですが、これからの課題感など、松本さんからいただけますか。

松本：防災意識の醸成に向けて、職員研修からまず始めようということなのですが、研修を受けた職員にはまず知識が付くのですが、その後に、非常事を想定した日々の意識づくりまでどのように持っていきけるのか、ここが大事です。その先には当然、地域のコミュニティ形成ですね。職員が直接、例えば地域に出ていって説明会などを通して地域を知ること、これを通して地域の中でのつながりを広げていきたいという狙いもありますので、どのように知識から能動的な意識まで持っていったそれを広げるのか。また防災意識や活動を広げるにあたって、今SSPPメンバーが7名程度職員としていて、その中には防災対策課の職員が2名入っていますが、どうしても日常業務とのバランス、その辺りが今後の課題なのかなと思っています。

大久利：ありがとうございます。本当にゼロイチベースのまず大事な一歩になるかなと思いますので、まずは職員さまの研修から入って、そこから徐々に広げていき、意識をどんどん広げていきたいと思います。私たちも、ぜひやらせていただきたいなと思っています。

小野：やはりNTTとしても、この研修の取り組みは重要だなと思っています、職員さんの研修の先に自治会コミュニティの運用や、さらにそこから住民につながっていくといったところで非常に力を入れて取り組んでいきたいと思っています。

最後になりますが、防災意識の醸成に向けての研修をスタートしたばかりですが、これ1つだけでは10年後の室戸市さんのまちの姿には、まだまだ到達できないといったところがあります。今後もゴールを見据えたいくつものプロジェクトを並行して、室戸市のまちづくりをともに進めていきたいと思っています。

ご清聴ありがとうございました。

特別講演 #02

EBPMに基づく まちづくりとその課題

スピーカー

柳川範之

東京大学大学院経済学研究科・経済学部 教授



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

自治体の政策でまちの期待や熱意をつくり出すために



柳川 範之 東京大学大学院経済学研究科・経済学部 教授

柳川：東京大学の柳川でございます。私はこのSSPPに参加するのは今日が初めてでして、ここに参加させていただいて、やはりみなさんのすごい熱意がひしひしと感じられて、やはりまちづくりというのは人の熱意がリードしていくものなのだろうというのを改めて実感している次第です。

人の熱意といったときに、それがどうやってまちづくりにつながっていくかということ、2つのパターンがあると思うのです。1つは本当に熱意のある人がいて、その人がリードをして、そこからまちがそのエネルギーに引っ張られて動いていくパターン。それからもう1つは、そこまでの熱意や具体的なこの人がいなくてはどういうことではないですが、自治体側がある種、熱意の種になるようなものをしっかり設定して、そこからみんなの熱意が集まってくるというパターンです。

私は経済学部にいるのですが、最近は地方創生も含めて政府のいろいろな会議に出ていることが多いものですから、この今日のタイトルにあるEBPMというのも Evidence-Based Policy Making ということで、このデータとかエビデンスに基づいて政策を決めていきましょう、動かしていきましょうということ話をいろいろさせていただいています。

そういう観点からすると、本当に熱意があって、熱意のある人がどんどん動かしていくというよりは、熱意を何とかつくり出せないか。熱意をどうやって大きな塊にしていって政策を動かしていくかということを中心にお話をさせていただければと思います。

今日もお話を伺っていてポイントだなと感じたのは、やはり単に人の熱意だけではなくて、多様な人が集まってその熱意を支えていく、あるいは熱意を盛り上げていく。そういう意味では多様な人が、多様な知恵と多様な経験を持った人が集まっていくことで、まちづくりが大きく発展していくということだと思うのです。

こういことが、なぜ今、改めて重要になってきているのか、こうやってみなさんが集まって議論するようになってきているのかということ、1つはテクノロジーの大きな進歩のおかげで、そういうことが世の中で実は可能になってきていると思うのです。我々は、うんと昔は本当に地域のコミュニティへ入ろうとしても、そこに住んでいる人しかなか入ることができなかったし、そこに関わっている人以外は、なかなかそこの地域で何が起きているかという情報を得ることができなかった。だから改革しようとする熱意があっても携わるすべがなかったわけです。けれども、今この時代においては、コロナ禍を特に経験した後では、我々はオンラインを通じてさまざまな情報を手に入れることができるし、リモートワークを通じて、あるいは二地域居住、二地域就労を通じて、東京にいてもいろいろな地域に携わることができるし、いろいろな地域に知恵を出すことができる。これがやはり大きな発展の原動力なのだと思うのです。ですので、やはりその原動力をどう生かしていくかということが、せっき今この時代のまちづくりだからこそ、考えていくべきポイントなのではないかと思えます。

それらの点は、みなさんよくご存じだし、みなさんが実体験として経験してらっしゃることだと思いますので、改めてということになるのですが、今、我々が経験している技術革新は、まちづくりにどんなチャンスを与えているのかを少し整理していきたいと思えます（図 7-1）。

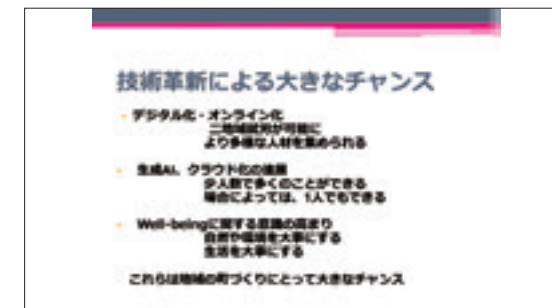


図 7-1 まちづくりは技術革新によって大きなチャンスを迎えている

技術革新による大きなチャンス

1つ目のポイントは、先ほど申し上げたようにデジタル化・オンライン化の急速な進展です。その結果として二地域就労のようなことができるようになり、より多様な人材を集めることができるようになりました。ここはやはり非常に大きなポイントだと思うのです。逆に言うと、やはりそれをうまく生かさないう手はなくて、今、関係人口という言葉がかなりポピュラーになりましたが、それは国内の人に限らず、海外の人でも対象になる。先ほどの話では、海外とも「LOCAL TO LOCAL」でつながるという話がありました。そういうこともいっぱいあるのだと思うのです。国境を越えて、地域を越えて、物理的な距離を越えてまちづくりに参加できる人たちを増やしていくことができると。これは大きなチャンスなのだろうと思えます。

2つ目のポイントは、今日はあまり出てきてないと思うのですが、かなり少人数で大きな仕事ができるようになってきている。これも今の技術革新の非常に大きな進展のポイントです。生成AIの発展がこれを加速させましたし、それから、いわゆるクラウドサービスが発展したことによって、大人数でなくてもかなりの仕事ができるようになってきている。場合によっては1人でもできます。

これはアメリカなんかで始まっているプロジェクトですが、いわゆるユニコーン企業。未上場でもかなり大きな価値を生み出す企業ですね。そのユニコーン企業を1人で生み出すというプロジェクトがあちこちで走っています。1人で思われるかもしれませんが、クラウドサービスや生成AIを使うことで、今まで多くの人手をかけなければできなかった仕事が1人でできるのではないかと。1人は極端ですが、少人数でもいろいろな大きな仕事ができます。

これは、やはり地域にとっては非常に大きなチャンスだと思うのです。人口が減っていく地域もあります。あるいは自分の周りに関心を持っている人をそんなにたくさん集めることができない。そういう状況においてもAIやクラウドサービスを活用することで、実質的に10年前だと100人の人を抱えなければいけなかったような仕事ができるようになります。最もいわゆる製造現場のようなところは、人手を使わないと今でもまだできないですが、こうした現場も例えばロボットだとかそういうものを使うことで、相当人が減らせるのではないかとという目算も出てきています。

3つ目の大きなポイントは、技術そのものではないですが、私が申し上げるまでもなく、Well-beingに対する関心の高まり、意識の高まりというのが非常に大きくなったと思います。自然環境の大事さであるとか生活を大事にすること。そういうのは経済学者の視点だと、通常はGDPを拡大させるとか、経済成長率を高めていくといった話をどうしても考えがちなのです。けれども、やはり地域のサステナビリティと、しっかりとしたまちづくりということであれば、必ずしも金銭的な利益だけではなくて、Well-beingのまちづくりというものを大事にしていくという視点も必要だろうと感じるところです。

いろいろな地域に行かせていただくことは多いのですが、給与所得はものすごく少ないかもしれない。けれども、生活には困らないという地域はいっぱいあります。地域の人たちがお互いに自分の獲った魚を分けておいしい野菜を分けてもらうというような、地域コミュニティの素晴らしさというのを日本人は改めて、特にコロナ禍の後にしっかりと実感した部分があったのだと思います。そういう意味では、金銭的な利益と金銭的な取引だけにとどまらない生活の豊かさを実現させるためのしくみづくりというものも、かなり大きなポイントになってきていると思います。

これらの3つは、私が考える今のまちづくりの非常に大きなチャンスであり、逆に言うところの3つをどううまく組み合わせて、どううまくドライブさせていくかに、これからのまちづくりのポイントがあるのではないかと思います。

ゴールを決めてデータ活用に踏み出そう

その上で、やはりデータ活用は大きな可能性とチャンスがあるのだと感じます。それはこのSSPPのSUGATAMIという取り組みが非常に有意義であって、しっかりとした実態を把握しながら進めていく、あるいはゴールを設定していくことの重要性というのが高まっているし、それが可能になっている技術革新なのだと思うのです。

それを政府全体の話でいくと、先ほど申し上げましたEBPMの議論の高まりというものがあります。感覚ではなくて実態の正確な把握に基づいた政策運営が重要だろうと。

ややステレオタイプの言い方をしますと、予算を獲得して、とにかく獲得した予算を使うと。予算を獲得するときにはあれやこれやと予算が必要ですよという計画をどこの省庁もたくさんつくるわけですが、ではその予算を獲得するときに言った計画どおりに予算が使われているのか、そのときに目標としたものが実現されているのかということ、誰もそんなことは見ていなくて、投げたボールは投げっぱなしで、どこに行ったのかはボールに聞いてくれと。

こういう状況が全部ではありませんが続いていて、それではお金を使った意味がどこにあるかわからないのではないかと。本当に一体そのお金は有意義に使われたのか、その目標のために使われているのか。何の目標のためにこれだけのお金を確保しましたか、ということ、しっかりプロセス管理をしていきましょう。データに基づいて、エビデンスに基づいて政策のプロセス管理と政策の目標設定をしましょう。こういうものがEBPMです。

地方創生やまちづくりでも政策のお金がだいぶ動いているわけですが、やはり全体としてはEBPMをしっかりやってくださいと。エビデンスに基づいて、何の目的でやられているのか、その結果がどうなっているのかということ、しっかり示してくれということが、政府全体の大きな目標になりつつあるということです（図7-2）。

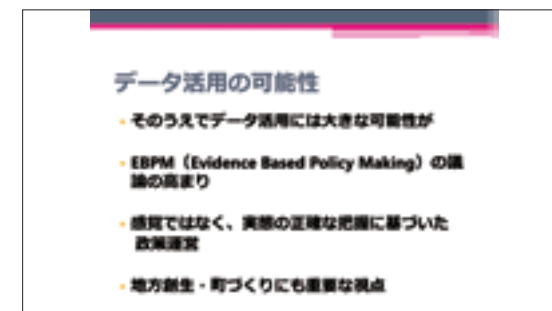


図7-2 国の運営もエビデンスに基づくプロセス管理を推進している

これは必ずしもお金をもうけてくれとか、地域の税収を増やしてくれとか、そういう目標であるとは限らないのだと。それはWell-beingの高まりであったり、地域のまちおこしであったり、あるいは地域のもっと広い意味での活性化であったり、こういうものでも構わない。ただ、それがど

んなものなのか、どういうゴール設定なのかというのは明確にしないと、結果がどう出てきたのか、成果がどう上がったのかというものが分からないということになります。

そういう意味で、地方創生は石破政権の中で改めて重要視されてここ1年改めて非常に大きなトピックになってきていて、みなさん方のお仕事でやっている取り組みとかなり関係していたと思うのです。では、それは何の目的なのか、どういうことを狙うのか、どういうゴールをめざすのか。そのときにWell-beingということが非常に重要で、Well-beingで多面的な指標が出てきたのはとてもいいことだと私は思っています。必ずしも短期的な利益だけを追い求めても、それは本質的なまちづくりにならない。先ほど申し上げたような人がしっかり集まって、熱意が高まっていく。このことがやはりまちづくりの基本だとすれば、地方創生もそれが基本です。ただし、Well-beingという言葉によって目標が曖昧になってしまう。何となく目標は達成できましたか。いや、目標は明確ではなかったの、これができたと言えるのではないですか、あれができたと言えるのではないですか、ということだと、実はなかなかお金もつかなくなるし、全体としてのまちづくりも求心力をやはり失っていくのだと思うのですね。

ですので、それはどういう項目で、何を高めていくのか、何をよりめざしていくのかという目標設定は、まちづくりのときにやはり大事なのだと思うのです。多面的で、各地域によって違って構わないし、むしろ各地域で違う方が当たり前ののだと思います。でも、やはりそれぞれの地域で何をめざすのか、どういうゴールをめざすのかということを決めて、あるいはそこをしっかりと考えながら走ることがやはり大事ではないかと思うのですね。

だから、ある程度試行錯誤はあり得ると思うのです。このようにまちが盛り上がるのではないかと、お店がいっぱい集まるのではないかと考えていたら、お店は集まらなかった。お店ではなくて、もうちょっと子どもたちが楽しむ、明るくなれるような公園がいっぱいできることが、そのまちにとって大事だったという気付きになるかもしれません。試行錯誤がいっぱいあってもいいと思うのですが、どういう目標でどういうゴール設定をするかということ自体は非常に重要だと思います(図7-3)。

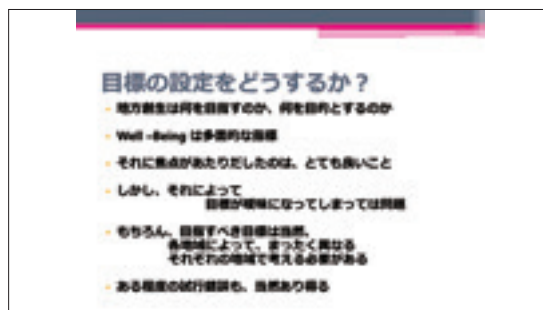


図7-3 ゴールはそれぞれの地域で異なって当然、目標を定めることが重要

そのあたりが、このEBPMとか政府の政策設計の中で非常に難しいのです。実は大きな目標を決めることが苦手です。何となくあれもこれも狙うのです。いや、複数あってもいいから複数出してくださいと言われても、なかなかそれを出せないのが政策の実情ではあります。難しいのだと思うのです。決めてしまうことが怖いので。ただ、やはり何のためにお金を使うのか、何のために人が集まってくるのか。こういうことをめざすのだと、こういうことをやりたいのだということを示していくことが、まちづくりにとって大事なのではないかと思います。

そのために、世の中のしくみづくりとか政策制度の新しい技術革新が起きている中で、制度の追いついてない部分がいっぱいあるから、どんどんキャッチアップしていかなければいけません。

先ほど申し上げたような多地域居住を前提とするのであれば、例えば、住民票は多地域にあってもいいのではないだろうか。1個に決める必要はないし、場合によってはその納税も、いろいろな自分が住んでいる地域に合わせることもできるのではないだろうか。5割はここ、3割はこっち、2割はあっちに住んでいるから、地方税もその割合で払うことができてもいいはずでしょう。少しずつこういう動きは進んでいるのですが、今の技術であればこれは決して不可能なことではありません。あるいはもう少し二地域就労を促進させるというのであれば、地域間移動に相当交通費がかかるので、もっとサブスクリプションで安く移動できるようにしたらどうか。オンライン教育やオンライン環境の整備というのも、各地域で大事ななと思っています(図7-4)。

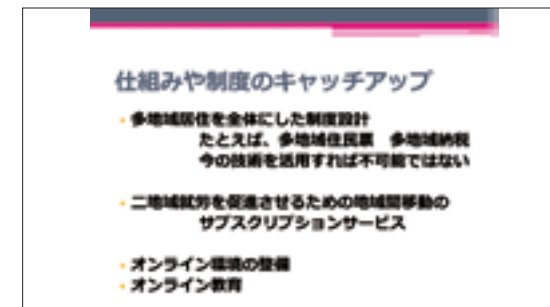


図7-4 実態に追いついていないしくみや制度は早々に更新すべき課題

関係人口を増やす。それだけがターゲットではないのですが、先ほどから申し上げているように、イノベーションは、大企業や工場が集積することによって生まれると昭和時代はずっと言われていたわけですが、今のイノベーションは人が集まることによって起きるのです。多様な人、多様な知恵が集まることによってイノベーションが生まれるのです。

典型的なのはシリコンバレーですね。シリコンバレーには一応工場はありますが、あそこには人が集まっているわけです。世界中から多様な人が集まっているわけです。そういう意味では、冒頭申し上げた人が集まるということはとても大事で、それは居住でなくてもいいので、しっかりといろいろな知恵が集まることがまちづくりの基本だし、そのことによって生まれてくるエネルギーは膨大でその成果も非常に強いものだというのは、私が申し上げるまでもなくみなさん認識されてらっしゃることだと思います（図 7-5）。

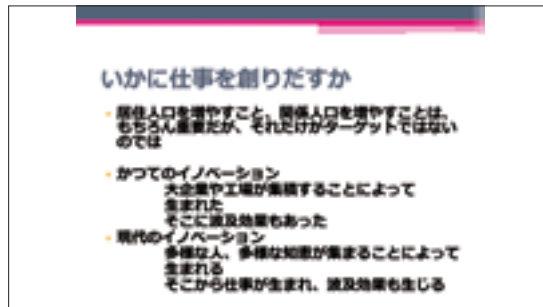


図 7-5 仕事のあるところに人も知恵も集まる

ですので、いかに多様な知、多様な人材が集まるしかけをつくっていくか。オンラインで考えれば、必ずしも人の取り合いにはならないと思います。各地域でいろいろな人を、面白い人を集めることによって、それぞれの地域が発展していくことができることがとても重要だと思います。ただし、今の段階でいくと、リアルに集まるということも結構重要とも思います。今日のようにリアルで集まると完全オンラインでは、やはり話し合っているときの雰囲気も違いますので。ただ 100% その地域でリアルに活動していただく必要はありません。そのバランスをどう取っていくかというのが、やはりまちづくりの大きなポイントではないかと思っています（図 7-6）。

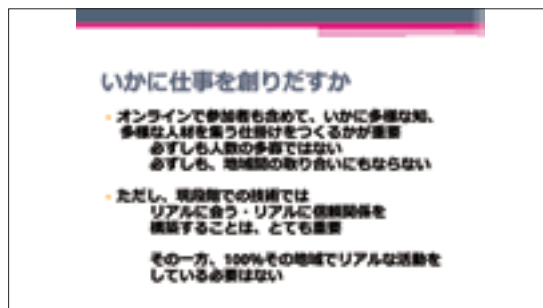


図 7-6 リアルとオンラインのバランスがとても重要

最後になりますが、EBPMということで、SUGATAMIでしっかりデータ把握をしよう、これは大事なのですが、なかなか難しいのも事実だと思っています。理念的にはWell-being 指標がいろいろあって、その指標が日々どのように変わっているのか、どのように改善しているのか。リアルタイムで進捗状況が把握できて、政策をこう変えたらWell-being 指標がすごく上がったよとか、こうやったら逆に下がってしまったよと。このようなことで政策を動かしていく、あるいはまちづくりのいろいろな取り組みを評価していくことが本当はできると思いますが、現状ではやはりそこまでのデータ把握は非常に難しいのも実情です。

網羅的にデジタルデータを取るのが難しいですし、そもそも頻繁にデータ改訂することが相当難しいのです。また、一度データを取得することはできても、これを頻繁に改訂することができないという課題があります。ですので、やはりデータ把握、データで評価するのは非常に難しいのです。ただ、難しいからといってやはり諦めてしまうのはもったいない。完璧にやる必要はないと思います。完璧なデータ把握だとか、完璧な指標づくりができなくてもいいので、できることから取り組みをしていく。そこにこそデータを集めていって、データで把握する価値があるのだと思っています。極端に言えば、スマホでみなさんが位置情報を発信する、あるいはスマホで自分たちが何か書き込むこと。こういうものでも十分なデータにはなり得るのだと思います。各地域でそれぞれの特徴を生かしたEBPMを行っていただく。そのことこそがまちづくりの新しい大きなチャンスではないかと思っています（図 7-7）。

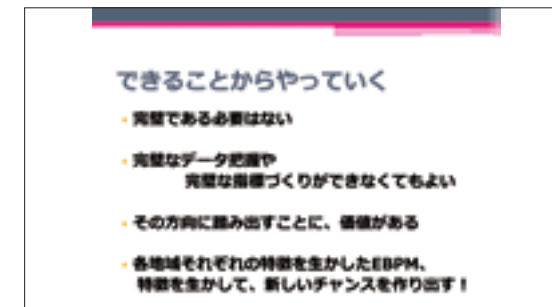


図 7-7 データを使った試行錯誤が将来の種になる。まずは踏み出すこと

少しご参考になれば幸いです。どうぞご清聴ありがとうございました。

まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム

スクールプログラムを 通じた公・民・学連携の推進

スピーカー

三牧浩也

一般社団法人UDCイニシアチブ 理事

牧田栄一

富山市 政策監

ファシリテーター

尾崎信

ネイバース株式会社 代表取締役

パネリスト

川原竜哉

長崎市 まちづくり部 都市計画課

川久保愛太

NTT都市開発株式会社 開発本部 開発推進部 担当部長

福田茂弘

NTTビジネスソリューションズ株式会社 福井ビジネス営業部 社会基盤営業担当 担当課長

ビデオメッセージ

藤井裕久

富山市長

井川修平

長崎市 企画政策部 長崎創生推進室 室長



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

社会実装までを意識した 実践的・総合的な育成プログラムについて



三牧浩也 一般社団法人 UDC イニシアチブ 理事

三牧:UDCイニシアチブ理事の三牧と申します。本当に楽しいこのフォーラムも最後の方になってきましたが、SSPPの取り組みの中でも非常に重要な「まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム」を我々 UDCイニシアチブで伴走させていただいておりますので、その概要や現在地をこれからお話しします。副題を「スクールプログラムを通じた公・民・学連携の推進」としました。単なる人材育成プログラムではなくて、そのプログラム、カリキュラムを通じて地域とNTTグループをはじめとする民間の方々をつなぎながら、実際にプロジェクトをつくっていく。そういったところも視野に入れながら取り組んでいますので、昨年取り組んだ長崎の成果も踏まえてお話しできればと思っています。よろしくお願いたします。

では、まずUDCとは何かということから少しお話をさせていただきます。UDCは、アーバンデザインセンターの略です。今まちづくりの業界においても、あるいはそれ以外の場面においても公民連携であるとか、産学官民連携、そういったことがもう必須のものとして言われるようになっていますが、このアーバンデザインセンターというのは、千葉県柏市の、柏の葉という大規模開発が行われているエリアに、今から20年前につくられた公民学連携のまちづくりの組織「柏の葉アーバンデザインセンター (UDCK)」を発端とするまちづくりのしくみです。まちづくりの専門家が地域に常駐しながら、いろいろなセクターの方々が従来の枠を超えて集まって、議論して新しいプロジェクトをつくっていく、そういったことを20年間取り組んでまいりました (図 8-1)。



図 8-1 公・民・学連携の拠点 UDC

アーバンデザインセンターというものに可能性を見出して、うちでもつくりたいとご相談をいただいて、全国各地に今30近いUDCのネットワークが広がっています。とは言いながら、当然そんな簡単にいくわけではないので、各地でいかに公民学連携の組織を運営しているのか、あるいはどういった課題があって、それをどう越えていっているのか、そういったことを各地のUDCのメンバーで、ここに全国UDC会議の写真も載っておりますが、年に一度集まったり、日々の情報交換を通じてノウハウの共有をしたり、新しいアイデアの実践に取り組んでいるところです (図 8-2)。スライドに写真のあるUDCイニシアチブの代表である東京大学の出口敦教授がSSPPのアドバイザーも務めているという関係で、「まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム」に当初より関わらせていただいております。



図 8-2 各地に広がる UDC ネットワーク

この「まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム」の定義としては、「生活者視点を大切にしながら、まちづくりの上流工程から参画し、(Society5.0実現に向けて) あるべき社会システムの姿を描き、多様なステークホルダー間の合意を形成し、社会課題を解決していける人材」と。ものすごいですよね。なかなかそんな人いないのですが、こういうことをめざして1人ひとりがいろいろな新しいアイデアやノウハウを身につけながら実践していけるような人材を育てていこうとしています。

ここに「上流・下流」という1つのキーワードがあります。通常のビジネスでは特定の課題というか、要請に対して単発的なのというか、すぐに解決を導きだせるスキームの提案をすることが多いわけですが、もう今日ずっとみなさんのお話にあったとおり、まちづくりという世界はものすごく幅が広くて、多様な主体が関わるものです。あるいは長期を見据えて取り組んでいく必要があるものなので、そういった目線を持って地域に入り込んで、将来構想から含めたまちづくりの提案ができるような、そういう人材を育成したいということです（図 8-3）。



図 8-3 まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラムの概要

構成としては、下に四角が2つ並んでおりますが、ウェビナーを中心とする「ベーシック・コース」、そして今日お話しする「プロフェッショナルコース中級/上級」ですね。特定の自治体をフィールドに実践を通じてさまざまなインプットの講義と、実際にかんかんがくがく議論しながらアイデアをつくっていく。そして、それをフィールドとなった自治体にご提案して何とか実装していく。こういう狙いで取り組んでいるものになります（図 8-4）。

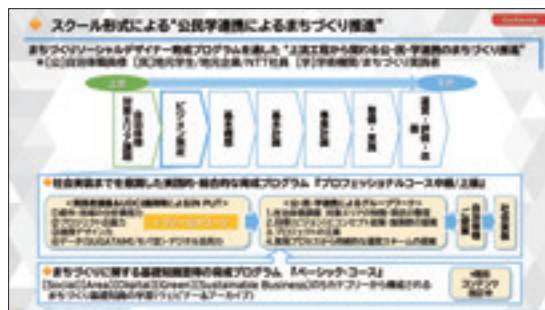


図 8-4 まちづくりのビジョン策定に貢献するプログラム構成

「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース」では、全部で4つのまちづくりの実践力を身につけることを目標にしています。

1つ目が「都市・地域の分析・構想力」。今日も何度も出ているSUGATAMIをはじめとするいろいろなデータを活用しながら、まちの強み弱みを分析して、まちの将来像を提案していく力。

2つ目が「プロジェクト企画力」。実際にどういう政策群、プロジェクトの構成で実現していくのか、非常に幅広い視点や知見が求められる部分です。

3つ目は「連携デザイン力」。公民学連携、まさにそれぞれのセクターの思いをつなぎながら形にしていく力。

そして最後、4つ目が「データ・デジタル活用力」。NTTグループとして取り組む人材育成プログラムということもあります。そういったデータや新しい技術をどう使うか、これも重要なテーマです（図 8-5）。

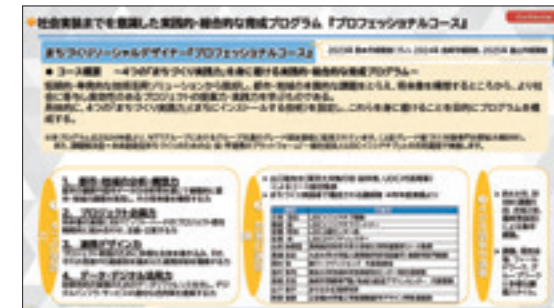


図 8-5 プロフェッショナルコースの内容

昨年のSSPPフォーラムでは長崎市をフィールドにしたプログラムの概要をご説明しましたが、その実践で、こういった知見が得られ、今どういったプロジェクトが動きそうになっているのかという成果を、参加した講師及び受講生よりお話をさせていただきたいと思えます。

ここからの進行は、講師として受講生に伴走した我々のパートナーである尾崎さんから進めていただければと思います。では、よろしくお願ひします。

■ トークセッション： 長崎市での育成プログラム実践とその成果



尾崎：こんにちは。ネイバース株式会社の代表の尾崎と申します。よろしくお願いします。ここからは私が進行させていただきます。

私、ネイバースという会社を自分で2年ちょっと前に立ち上げて、都市デザインのコンサルティングや官民連携のコンサルティングをしています。その傍らUDCイニシアチブのパートナーとして、この「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース」の講師をしていると



尾崎信 ネイバース株式会社 代表取締役

いう立場で、今日はここにいらっしゃる中級コースと上級コースの修了生のみなさんとトークをしていきたいと思いますので、どうぞよろしくお願いいたします。

まずは順番に自己紹介から参りましょう。

川原：坂のまち長崎から参りました、長崎市 まちづくり部 都市計画課の川原と申します。よろしくお願いいたします。

川久保：昨年度、上級プログラムの方でお世話になりましたNTT都市開発の川久保と申します。本日はよろしくお願いいたします。

福田：昨年度、中級プログラムで参加しましたNTTビジネスソリューションズの福田です。よろしくお願いいたします。

尾崎：みなさん、お久しぶりです。その節は楽しかったですね。戦友みたいな感じです。4カ月間プログラムを一緒にして、みんなで必死に議論しますのでかなり仲よくなります。

まずは、川原さんは行政の立場、川久保さんと福田さんはNTTのその会社によって今までやっている仕事が違うという立場で、このプログラムの何が印象的だったかということから伺っていききたいと思います。

まず川久保さんから行きましょうか。

川久保：私、講義で言うと、ワークビジョンズの西村先生の講義がものすごく印象的で、今日の男鹿市のプレゼンでも「余白」というキーワードが出ていましたけど、シャッターになっていると



川久保愛太 NTT都市開発株式会社 開発本部 開発推進部 担当部長

というのが残念な状態ではなくて「空きは価値である」という。さらに、飲んべえのおっさんのまちではなくて、子育て世代がみんなが集まってくるような、そんな場所をつくろう。そして最後の辺りで、みんなが集まる場所づくりには、熱量のある人が発散してはいけなと。まちのあるエリアにギュッと集まって、そこでエネルギーをためて、玉ネギのように少しずつ外側にそのエネルギーを分けていって、それで商店街を再生していこうと言われていました。そのようなお話をいただいたときに、なるほど、「空きは価値」かというところをすごく気付かされて、やはり東京だとかみごみしてなかなか空きはないのですけれども、こういう場所に来れば空きはいっぱいあるではないかというのに、すごく視点の転換として勉強になった講義でした。ありがとうございます。

尾崎：強烈でしたね。ありがとうございます。すみません、その前にプログラムの説明を僕がしなければいけないのを忘れていました。こちらがプログラムの課題設定の対象地となった長崎市の地形図ですが、長崎県さんがつくられていて、YouTubeで公開している「長い岬の物語」というアニメがあります。その内の一場面をぱっと撮ったものにちょっと加筆しています（図 8-6）。

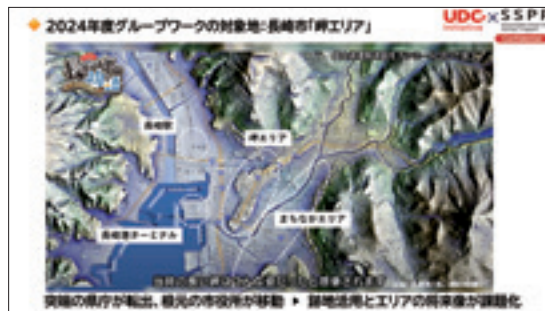


図 8-6 グループワークの舞台は長崎市

かつて長崎はかなり海がちなエリアで、スライドの真ん中辺りに岬エリアというのがビューッと飛び出しているのです。この岬エリアがあって周りは海だったと。この岬エリアの突端に出島がぴょんと扇形に飛び出していたところでした。その名前のおり、この岬の地形が長いから長崎と呼ばれているような、そんな場所です。

この岬エリアの一番先っぽ、突端の部分に、実は最近まで県庁があったのですが、数年前に移転しました。県庁以前は、歴史をひもとくと奉行所や開港した当初に教会があったりしたところで、非常に大事な場所だったわけですね。その県庁が今なくなってどうなっているかという、広場になっています。ただ、広場にしておくだけなのはもったいないので、どう使うべきかという跡地問題が、長崎のホットな話題になっています。

さらには、この岬エリアの根元の部分に長崎市役所が位置しているのですが、こちらも移転しまして、ちょっと場所がずれました。根元の一部から根元の一部に移ったという感じなのですが、同

様にこの岬エリアの上に跡地が生じたということで、2大跡地問題というのがこの岬エリアに起きています。

長崎のまちなかは、この岬エリアの図でいうと右側ですね。ここの山裾にパーッと広く形成されています。岬エリアの左側は長崎駅です。長崎新幹線が開通しまして、駅の周りは新しく区画整理されてリニューアルされていますし、大きなスタジアムができたりもしました。また、その下側に位置する長崎港のターミナルもリニューアルされます。長崎へアクセスする玄関口はバンバンリニューアルされているのに、岬エリアは跡地ができて、どう使ったらいいかまだ分かっていない。さらに地形的に言うと、起伏がありますので、上がって下がるみたいな。

つまり、リニューアルされている玄関口と住民が多くいるまちなかをいかにつなぐかと考えたときに、岬エリアがちょうど動線のバリアみたいになってしまっているのですね。では、この岬エリアをこれから先、跡地含めてどのようなエリアにしていけば、岬エリアの価値が上がるのか、まちなかエリアにちゃんと交通的につないでいくことができるかというのが今、非常に大きなまちの課題になっているわけです。ですので、今回のプログラムは、この岬エリアをどうしたらいいか考えてねという課題になりました。

「長崎駅周辺とまちなかをつなぐ『長崎の原点』のリ・プランニング 2045」というタイトルで、ちょうど終戦から 100 年後に長崎はどうあるべきなのかというのを描いてくださいと、そういう課題です。その将来像を描くだけではなくて、その将来像を基にそれぞれの場所、その空間がどういう様相になっているのか。また、その下にどういったスマートサービスを構築すれば、その空間に適切な人々が適切なボリューム感でいられるのか。このエリアの将来像と空間とスマートサービス全部まとめて提案してくださいという要件があります（図 8-7）。こちらがそのお題に挑む体制図です（図 8-8）。

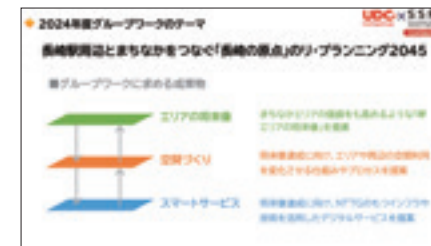


図 8-7 グループワークのテーマと要件



図 8-8 グループワークの体制

まず、凡例として、オレンジが「公」で長崎市さん。ブルーが「民」でNTT各社さん。それからグリーンが「学」で大学の先生だったり学生さんだったり、こう色分けしています。

図の上部は講師陣です。全体統括を東京大学 副学長の出口敦先生が見ていて、地元関係者や行政、もしくは長崎大学の先生などがアドバイザーとなってアドバイスをいただきつつ、私と三牧さんとあと 2 名が講師としてグループの伴走コーチをしていくという体制です。

グループはABCD全部で4つづくりまして、それぞれ6名程度のメンバーで構成されていて、1人上級コースの方がチューターで付くという構成になっています。

ポイントはグループの中に必ず長崎市の方が1人以上入るところで、民の中に公が1人入り込まれるわけですね。そして一緒に議論しまくります。さらには長崎大学の大学生さんで興味のある方々がグループに入ってくるという体制で進められました。

こちらがカリキュラムの一覧表です（図 8-9）。先ほど川久保さんがおっしゃった西村浩先生の激励の授業みたいな講義も含めて、いくつもの講義があります。これは地元の大学の先生からの講義もありますし、それも歴史的な観点からどうやって長崎ができたかという講義ですとか、もしくは都市再生はどうやるのだとかそういう講義ですとか、いろいろバリエーションがあります。

それらの講義は基本オンラインですが、黄色で塗ってある箇所が3カ所ありますけれども、これは現地に入って実施するような、フィールドワークですとか、もしくは現地の方々からの講義を受ける時間としていて、現地を2回挟みながら、最後の最終発表会までやっていくという、そんなスケジュールでやっていました。

図 8-9 プロフェッショナルコースの全体スケジュール

尾崎：ここでやっと戻りました。印象的だったカリキュラムは何かというところを川久保さんからは伺いましたので、次に福田さん、お願いします。

福田：よろしく申し上げます。私は第1回の長崎総合科学大学の山田先生の講義でした。長崎450年の歴史を教えていただく座学と、それを踏まえたまち歩きで実体験をしたというところですね。先生と一緒にまちを歩いていくと、今は陸地になっている岬の先に昔は海があって、そこに海外の船が入ってきていたのではなかろうかみたいな景色が浮かんでくる、この長崎のまちを知識だけではなく実態として重層的に見られるようになり、長崎の理解に深く入っていった感触がありました。

また、その歴史を知るだけでなく、山田先生が今の旦那さんと昔ここでデートしてみたいな話もされていて、昔から今につながってきた歴史の中で現在のまちの人がどうしているのか、といったところもすごく合点がいきました。なので、山田先生の講義は、その後のリサーチ



福田 茂弘 NTTビジネスソリューションズ株式会社 福井ビジネス営業部 社会基盤営業担当 担当課長

やこのまちに何を残していくべきなのかみたいな発想がすごく広がったポイントになったかなと考えています。

尾崎：あの学びはよかったですよね。本当にデスクトップではできない講習でした。

先に説明しましたとおり、4グループで最終発表をしていくのですが、その中で一番優秀だった1グループが長崎市まで行って、市長含め長崎市の重役たちを前にプレゼンテーションをする機会をいただきました。こちらのスライドがその実施模様です（図 8-10）。同席の鈴木市長からコメントをいただくというようなことをしました。このときのグループだった川久保さん、福田さんのお二方からどんなプレゼンをしたのか簡単にご紹介していただいてもよろしいですか。



図 8-10 長崎市長報告会

川久保：我々のグループは、大きく2つのテーマを持っていました。1つは、江戸時代からの背景を考えると、長崎は日本で世界から情報が入ってくる最初の場所。かつ、一番最先端のものが入ってくる最初の場所。世界とつながるのは長崎だと。だから、この日本で世界と初めてつながる場所は長崎なのだというアイデンティティをもう1回再生していこうという点です。

もう1つは、地方の再開発とかでよくありがちな、補助金の切れ目がまちづくりの切れ目になるという持続不可能といいますか補助金頼みのまちづくりにはしないことです。人も物も金もそういうものはすべて持続可能な形を何とか今回の長崎のまちづくりで提案していこうと。この2つの大きなテーマを定めて、中級で参加していただいたみなさんと一緒につくっていきました。

それでは、福田さん、よろしくお願いします。

福田：ありがとうございます。最初に大きな方向性として、長崎の起源をリオーガナイズして、さまざまな国・世代が共創するまちづくりというような大きな方向性を定めて議論をしていきました(図8-11)。

その際、SUGATAMIなどを活用してSWOT分析を行いまして、強みである観光を生かして人口減少、経済衰退を克服することをめざしてプログラムを考えていきました(図8-12)。



図 8-11 長崎市長報告会でプレゼンしたグループ3の発表タイトル

対象分野について、SUGATAMIを活用しSWOT分析を実施。強みである「観光」を強化し、弱みである「人口減少」や「経済衰退」を克服することを目指す。

	強み (Strength)	弱み (Weakness)
観光	<ul style="list-style-type: none"> 歴史的・文化的価値 多様な観光資源 観光客の増加傾向 観光客の滞在時間延長 観光客の消費額増加 	<ul style="list-style-type: none"> 人口減少 観光客の減少 観光客の消費額減少 観光客の滞在時間短縮 観光客の消費額減少
経済	<ul style="list-style-type: none"> 観光客の消費額増加 観光客の滞在時間延長 観光客の消費額増加 観光客の消費額増加 	<ul style="list-style-type: none"> 人口減少 観光客の減少 観光客の消費額減少 観光客の滞在時間短縮 観光客の消費額減少
社会	<ul style="list-style-type: none"> 観光客の消費額増加 観光客の滞在時間延長 観光客の消費額増加 観光客の消費額増加 	<ul style="list-style-type: none"> 人口減少 観光客の減少 観光客の消費額減少 観光客の滞在時間短縮 観光客の消費額減少

図 8-12 SUGATAMI を活用した SWOT 分析

提案の全体像がこちらです(図8-13)。出島の完全復元に合わせて空間整備、移動手段の開発によって、岬本来の人の流れを取り戻すことをめざして、「タビナカを盛り上げるプロジェクト」と、全体をつないでいく「つなぐプロジェクト」の2つから成る提案をさせていただきました。

それぞれの内容がこちらです(図8-14)。左側は「タビナカを盛り上げるプロジェクト」を構成する4つのアプローチですね。これで目的地の創出や動線の魅力向上を実現して、右側の「つなぐプロジェクト」を構成する2つのアプローチでタビナカ中の回遊を高め、その後タビナカまで関係継続をつないでいくという提案になっています。

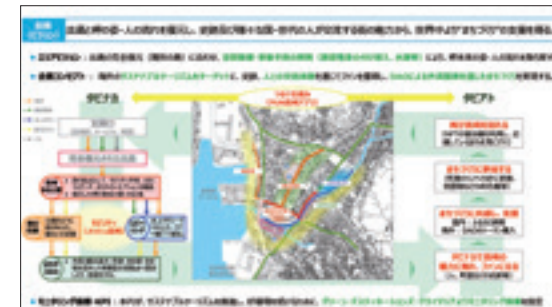


図 8-13 提案の全体概要



図 8-14 提案プロジェクトの詳細

運営スキームについては、これらの持続性を持たせる方法としてDAO（分散型自立組織：Decentralized Autonomous Organization）を今回提案しました。地元事業者をつなぐ「まちやDAO」から始めてプロジェクトごとにDAOを組成していきます。さらに最終的には各プロジェクトをDAOでつないで、ベクトルを合わせて全体を支えるしくみとしました（図8-15）。

DAOですが、実効性を高めるために長崎市が取り組んでおられるサステナブルツーリズムの指標をモニタリング指標として設定し、さらにSUGATAMIの都市機能分野のスコアについてもモニタリング指標として活用することと設定しました（図8-16）。

実現に向けては官民関係者ですね。官も民もそれぞれ進めている事業と連携して推進していくことを前提として、既に動いているプロジェクトと連動することで実現性を高めた計画として提案をさせていただきました（図8-17）。



図8-15 補助金をアテにしない持続的な運営スキームの提案

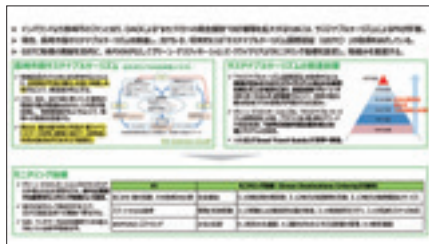


図8-16 サステナブルツーリズムを推進する目標設定

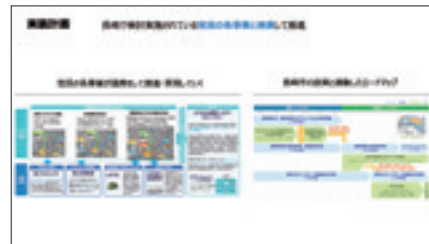


図8-17 実装スケジュール

尾崎：ありがとうございます。長崎市さん側はこの発表を聞いて、その後どういう受け止めだったのですか。

川原：長崎市としましては、岬エリアが今後、にぎわいを持たせていくには鍵となる場所とされていて、その中で昨年度、長崎市を題材に検討をしていただきました。モビリティの導入やSUGATAMIの活用など、本当にどの班も素晴らしい提案をしていただき非常にありがたく、今後一緒に検討をしていきたいという意見が出ています。



川原電哉 長崎市 まちづくり部 都市計画課

尾崎：ありがとうございます。川原さん自身どうでしたか。チームワークに放り込まれて。

川原：NTTさん側の提案が骨身に染みるというか、私自身すべて勉強になる部分ばかりで、本当に助けていただきました。

尾崎：今までは別に、まちづくりの部署でもなかったのですよね。

川原：土木工事を主にやっていたんですけど、6年目のときに都市計画課に配属されました。その1年目で、みなさんの中に放り込まれて全然知識がない中で携わらせていただきました。

尾崎：何かこのカリキュラムのビフォー・アフターで何が一番変化したとかありますか。

川原：私の中で現場に出るといふかまちを知るというのをあまりしたことがなかったので、実際にカリキュラムの中でまちを歩いて、自分のまちを知るところでは、本当に自分自身、長崎市というのはここまで魅力があるまちなのだなと感じました。今では地方に行っても、まちをなるべく歩くように心掛けています。

尾崎:ありがとうございます。川久保さんもピフォー・アフターでいうと、何が得られたでしょうか。

川久保:最後の講評のときに、「君はものすごくしゃべるのが好きで、みんなの中に飛び込んで楽しくまちづくりの議論をしていたけれども、立場としては中級のファシリテータだったはず。次やるときは少しだけ視座の高い位置から、会話をぐっと我慢しながらみんなを誘導する、そういうファシリテートのスタイルも勉強したらいいかもよ」というフィードバックをいただきました。それを基に今では、なるべくここはちゃんと拝聴しよう。ぐっと聞こう。でも、ここは自分が話そう、みたいなのを日々の業務でも一生懸命気にしながらやるようになりました。とはいえ、やはりいっぱいしゃべってしまう。そこはもう、しょうがないと思っています(笑)。

尾崎:なるほど。大人になったはず、というやつですね(笑)。

川久保:多分、今ウェブで視聴している私の部下からは、そんなことないというツッコミが入っていると思います。

尾崎:なるほど。確かにグループ3は「あれ、ファシリテータはどこ行った？」みたいな、一緒に混ぜて議論していたという感じでしたものね。福田さん、いかがでしょうか。

福田:私はスマートシティ推進という事業をやっていたのですが、このプログラムを通じて市の方とか、川久保さんのように都市開発をやってこられた方と接したのが初めてで、自分がスマートシティの先端に行っているつもりでしたが、デジタルの観点でしか物事を捉えてなかったというのをすごく感じました。まちづくりはやはりハード・ソフトの話もあるし、歴史・文化、そこに住んでいる人、さまざまなものが複合的になっていることを頭では理解していましたが、議論をする中で実感値としてすごく偏っていたのだなど、自分の偏りに気付いたところがありました。

私に対する最後の講評では、「もっと自由にこのまちがどうなれば、このエリアが楽しくなるか、ワクワクするかもっと自由に発想してください」と言われました。まだまだ道半ばですが、日々の課題相談に対しても自分が偏ってないかという視点は持って、ビッグピクチャーを考え、そこから現実的なステップ論というところを落とし込むように心掛けています。

尾崎:なるほど。ありがとうございます。みなさん楽しい時間でしたね、本当。

ここで、長崎市の井川さんからビデオメッセージをいただいております。長崎創生推進室の井川室長からのメッセージを聞きたいと思います。お願いします。

長崎創生推進室 井川室長からのメッセージ



井川修平 長崎市 企画政策部 長崎創生推進室 室長

井川:長崎市 企画政策部 長崎創生推進室長の井川と申します。本日はSSPPフォーラムの開催にあたりまして、貴重なお時間をいただきありがとうございます。

昨年度、本SSPPの「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース」の研修の場に長崎市を選んでいただき、誠にありがとうございました。本市においては、まちづくりに深く関わる部署であるまちづくり部、企画政策部、経済の視点から経済産業部の職員が、職場研修という形で参加させていただきました。まず、今回の研修はまさに、産学官によるまちづくりのきっかけをつくっていただいたと思っております。NTTさまの熱意により、長崎大学にもご参加いただき、まさに産学官が連携してまちづくりを行うことを体現できた研修であったと考えております。

研修は半年間という非常に長期間にわたり、座学だけでなく現地に赴くなど、NTTグループのみなさま、大学生などさまざまな方に長崎市の現場も見ていただきました。これだけの規模の研修を行政だけで実施するには到底難しいものでございます。また、UDCイニシアチブ代表理事の東京大学 出口先生をはじめ、三牧先生、尾崎先生、安藤先生、石黒先生といった各分野の専門家のみなさまから大変貴重なご知見をいただき、一緒にまちづくりを考える大変貴重な場となりました。ありがとうございました。

研修におきましては、本市の実際の課題をテーマに設定し、その課題について貴重なご意見を多数いただくとともに、最終的には市長へのプレゼンテーションを実施するに至りました。NTTグループの社員のみなさまの熱意には本当に圧倒されました。まちづくりの内容はもちろんのこと、仕事の進め方、スピード感、ご提供いただいた情報の分析手法、そしてグループワークにおいてテーマに沿った提案をつくり上げていく過程など、多くのことを学ばせていただきました。

参加した市職員にとりましては、今後の業務におけるモチベーションアップにつながりましたし、

キャリアアップにもつながるものと実感しております。この研修を通じて素晴らしいきっかけと場を提供していただきましたことに、改めて心より感謝申し上げます。今後は、次のステップへとつながっていくこと、すなわち、どのように実現していくかが大変重要であると考えております。

今後とも、ますますNTTグループのみなさまと連携を深めさせていただき、さらに発展させながら、実際のまちづくりに取り組んでいきたいと考えております。また、本SSPPの狙いでもあります。本プログラムに参加することで、岡崎市さまや富山市さまをはじめ、他の自治体のみなさまともつながりを持つことができました。今後は行政間の連携も進み、さらに、さまざまな関係者のみなさまともつながることで、産学官によるまちづくりが全国各地で発展していくことを期待しております。

最後になりますが、NTTグループ持株の松村さまをはじめ、事務局のみなさまには大変お世話になりました。改めてお礼申し上げます。今後とも引き続きどうぞよろしくお願いいたします。

==井川室長からのメッセージここまで==

尾崎：井川室長、どうもありがとうございます。最後にこのトークセッションを簡単にまとめたと思います。

今日の岡崎市さんの事例の中で、仕様書を柔らかく書いておくという話があって非常に勉強になったのですが、仕様書から見ると、この育成プログラムの取り組みというのは仕様書を書く1個前の段階のぶつかり稽古なのではないかなと思いました。まだ仕様書にはなっていないのですが、1回仮の仕様を設定してみて、公民学で知恵を絞ってぶつかり稽古をする。実際に現地できちんと課題を解けるところまで本気でやってみるということをやっていたわけですね。ですので、それは人材育成プログラムではあるのですが、人材育成という観点を少し越えて、長崎市さんにおける公民学連携はこうやってやればいいのだとか、そういう学びにもつながっていると思いますし、そういう機運醸成につながっているかなと思います。

また一方で、グループ3の提案は非常に素晴らしいものでして、DAOを使って地域にどう入り込むかと。そういう非常に突っ込んだ具体的な提案が地域に即して出てくるということも、1つ人材育成という意味を超えた効能があるのかなと思いました。

以上でございます。どうもありがとうございました。

まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース 2025 in 富山



三牧：では、このパートの最後ですが、ちょうど先週から始まった「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース 2025 in 富山」の概要についてご報告、ご説明できればと思います(図 8-18)。このパートは富山市の政策監であります牧田栄一さまと一緒に送りしていきたいと思います。牧田さま、どうぞ。

では、せっかくですので一言よろしく申し上げます。

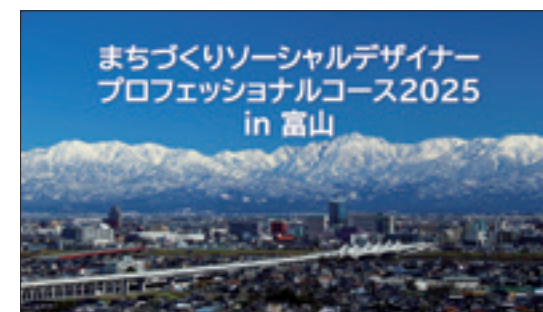


図 8-18 立山連峰を望む富山市



牧田栄一 富山市 政策監

牧田：富山市 政策監の牧田と申します。今日はどうぞよろしくお願いいたします。簡単に自己紹介させていただきますと、私、昭和 61年に富山市役所に採用になり、昨年、役職定年でいったん退職をしました。それで、今年の 4月に再びというのはおかしいですが、政策監という形でまた市役所に戻ったということになります。

政策監は何をしてらっしゃるのですかというのによく聞く言葉でして、自治体によってはほとんどそういうものを設置してなくて、富山市では条例をもって設置していますが、簡単に言いますと市長の政策秘書が想像しやすいかと思います。

具体的には、市長の公約や富山市の今後をどうしていくかということをも市長と話しながらやっています。富山市は平成 17年、いわゆる平成の大合併で 1市 4町 2村が合併して、旧の富山市時代から今後の人口減少社会で持続性ももうもたないのではないか、財政ももたないのではないかということで、市街地の拡散を少しでも食い止めようと、公共交通を軸とした拠点集中型のコンパクトなまちづくりを進めてきておりました。

それで、今の市長になりましてから、そのコンパクトなまちづくりの深化。それと DX 等スマートシティの推進。この 2点について今、市長と一緒に協議をしながら進めているというところです。

今回は NTTさんのこの現場の研修として富山市を選んでいただきまして、どうもありがとうございます。大変うれしく思っています。

三牧：きれいな立山連峰がスクリーンに写っていますが、今年度の富山でのプログラムのご説明にあたり、本日はなんと藤井市長よりメッセージをいただいています。よろしくお願いします。

富山市 藤井市長からのメッセージ



藤井裕久 富山市長

藤井：みなさん、こんにちは。富山市長の藤井裕久です。今回、「まちづくりソーシャルデザイナープロフェッショナルコース」の研修フィールドとして、この富山市を選んでいただき、また、本市職員にも研修参加の機会をいただき、誠にありがとうございます。富山市では、将来の人口減少、超高齢社会の到来を見越して、約 20年前から「公共交通を軸とした拠点集中型のコンパクトなまちづくり」に取り組んできました。その実現に向けた 3本柱の 1つに、都市の顔であり、活発な経済活動を牽引する重要な核となる中心市街地の活性化を位置付け、これまでも重層的な取り組みを推進してきたことで一定の成果が表れてはきておりますが、まだまだ課題は多いと思っております。

また、今年 1月には『ニューヨーク・タイムズ』の「2025年に行くべき 52カ所」に選ばれ、外国人を含め多くの方々に富山市を訪れていただいておりますが、今後、交流人口、関係人口の拡大に向けて取り組みをさらに推進してまいりたいと考えております。

社会の変化が加速する中で、多様化・複雑化する社会問題の解決や、持続可能で魅力ある都市づくりのためには、新しい発想や多様な主体による共創・協働が欠かせません。本研修を通じて年齢や立場を超えた多様な研修生のグループワークや対話により、課題解決に向けた新鮮なアイデアが生まれ、地域の課題解決につながることに大いに期待をしております。また、富山市での合宿研修も行われると伺っております。研修生や講師のみなさんが本市を実際に訪れていただき、豊かな自然や文化、旬の味覚も堪能していただき、ぜひ富山ファンになっていただければ大変うれしく思います。

結びになりますが、本研修がみなさま方にとって実り多いものとなり、今後の活動の大きな一歩となることを心から願っております。どうぞよろしくお願いいたします。

== 藤井市長からのメッセージここまで ==

三牧: 藤井市長、メッセージをありがとうございました。今のメッセージの中にもありましたとおりコンパクトシティ政策を進められてきた富山市さんにおいて、中心市街地、まちなかの活性化というのは引き続き大きなテーマであり、そこを今回のフィールドとして受講生のみなさんに頭を悩ましてもらおうと思っています。牧田さんから少し、中心市街地の課題感ですとか現状について補足いただけますでしょうか。

牧田: 富山市のコンパクトなまちづくりにつきましては、3つの柱でやってきております。まず1つ目は、公共交通の整備。2つ目に、中心市街地への居住誘導。そこに集中して住んでもらおうというものです。そして、3つ目が今ほど市長のメッセージの中にもありましたが、中心市街地の活性化です。

中心市街地は、都市の顔としても、経済の観点からも大変重要な地域だと考えております。これまでに行政が主体となってさまざまな取り組みを進めてきてまして、例えば、ガラスの大屋根を持つ全天候型の多目的広場「グランドプラザ」の整備。北陸地方は雨が多くて雪も降りますので、大型ビジョンを備え、さまざまなイベントに利用できる場所を開設しました。アクセス面では、いったん廃止になっていた路線を復活させて、路面電車の環状線化。それからご存じかと思いますが、ガラス美術館や、市立図書館の整備。また、電車だけを通して、車は通行止めにするトランジットモールの社会実験など、ハード・ソフト両面で取り組んでまいりました(図8-19)。その結果、民間事業者からの活発な投資やにぎわいの創出、地価の上昇といった成果が見られるようになりました。一方、商業地区では空き店舗の増加、それから歩行者通行量の伸び悩みといった課題もあります。



図 8-19 ものづくり企業も多い、コンパクトシティの先進地

また、富山駅において高架を走る新幹線の開業とともに、路面電車がそれとクロスするように南北接続する接続事業を行いました。富山市の中心市街地の範囲でもある富山駅北エリアについては、芸術文化ホールである「オーバード・ホール」や、市の総合体育館などが立地しており、新たなにぎわいを生み出す地域となっています。

この富山駅北エリアを含めた中心市街地全体の回遊性の向上が新しい課題と捉えています。駅と中心商店街がちょっと離れている場合において、それぞれの観点から発展したり衰退したりという

移り変わりを地方都市でよく見かけます。富山市では、その間の空間に連続性のある、回遊性のあるような地域にしていけたらなと思っています。

三牧: ありがとうございます。今ご説明いただいたような非常にいろいろな施策に取り組みされてきてはいるものの、やはり理想にはまだまだ、それはそんなうまくいかないですね。いろいろな課題がまだ残っている、この富山のまちなかエリアを対象に、「次の20年につなぐ「まちなか」のデザイン・マネジメントの提案」と今回の課題を設定しました。

コンパクトシティの先進地でもあり、スマートシティでもいろいろな取り組みをされている富山市の中で、改めて、この駅周辺から少し離れているまちなかの南側のエリアにおいて、駅周辺エリアと適切に機能分担をして相乗効果を高める20年後の姿を描いてくださいと。そして、もう1つ。ちょっと今日のコメントの中にはなかなか出てこなかったのですが、やはり若い世代に選ばれるまちになるためにどういうことが必要なかといったところも、1つキーワードにしながらかえてもらおうという試みです(図8-20)。



図 8-20 富山市で開催予定の次回課題

提案の構成としては、先ほど長崎市でもお話があったとおりですが、将来像、空間づくり、スマートサービス、こういったものを行ったり来たりしながら全体としての提案を求めていきます。特に今回は、データをうまく使いながらしっかりまちの状況を捉えて、あるいは施策の構成の正しさ、あるいはその進捗の度合いの評価みたいなものを、どういうデータをリファレンスしながら見ていくのか。「都市に係るデータの収集・整理・分析」という辺りについては、今年度もさらに力を入れて提案してもらおうと思っています。

今年度の受講生のみなさんは、今日も聞いてくれていると思いますが、ここまでの講演を見ていて、非常に背筋が伸びている状況ではないでしょうか。最後に、牧田さんから、このプログラムに対する期待感をひと言いただいて終わりたいと思います。

牧田：この研修ではNTTグループのそれぞれの会社の方々もご参加されると伺っています。本市からも4人の職員が研修生として参加することになっていて、職員にとっても大変大きな学びの場になるでしょう。そうした多様な立場の方々が立場を超えて共創するというのが、複雑化する行政課題を解決し、より魅力ある都市にしていくために大変重要であると考えます。富山市への還元という観点からも大いに期待をしています。また富山市にも2回合宿でお越しいただけるということをお聞きしていますが、ぜひ富山のおいしいもの、楽しいもの、美しいもの、富山の恵みを堪能していただければ幸いです。どうぞお待ちしております。

三牧：ありがとうございます。11月に最初の合宿がありますが、みなさん心待ちにしていると思います。2月までこのカリキュラムが続きますが、来年度、またこの場で非常にいい成果を報告できるように、一同力を入れていきます。本日はどうもありがとうございました。牧田さん、ありがとうございました。

Section8：関連 URL

- ▶「長い岬の物語」(長崎県公式 YouTube「長崎がんばらばチャンネル」より)
<https://youtu.be/gkzlejvYtyM>
- ▶「観光とやまねっと」(富山市観光協会)
<https://www.toyamashi-kankoukyoukai.jp/>

特別講演 #03

ポストデモグラフィック時代の のアーバニズムに向けて

スピーカー

出口敦

東京大学執行役・副学長 大学院新領域創成科学研究科教授

松村若菜

NTT株式会社 研究開発マーケティング本部 担当部長
SSPPファウンダー&シニアディレクター



Sustainable Smart City Partner Program Forum #04

「地域を主役としたサステナブルでWell-beingな」まちづくり 2025」

■ 新しいアーバニズム（都市づくり／まちづくり）への展望

松村：本日最後の講演プログラムになります。SSPPアドバイザーにもご就任いただいている出口先生には、先ほど発表のごさいました人材育成プログラムの監修もしていただいておりますので、今後SSPPがどのような位置づけで進んでいったらよいかを総括的にお話しいただきたいと思っております。我々がこれからのSSPPの活動において、どのようにみなさまと協働していったらよいか、というヒントが得られますと、さらにうれしいです。私は、本日は聞き手でございまして、出口先生の「ポストデモグラフィック時代のアーバニズムに向けて」と題したご講演を進行させていただきます。よろしくお願いいたします。

出口：松村さん、どうもありがとうございます。みなさん改めまして、ご紹介いただきました出口です。どうぞよろしくお願いいたします。座ったままですみません。午前中からとても充実したプログラムが続いておりますので、みなさん、そろそろ頭の中を整理したいと思っている時間ではないかと思いますが、30分ほどお付き合いいただけます。私もSSPPでこれまでみなさんと一緒にさせていただいてきましたが、今日の発表をお聞きして、プログラムがますます充実化してきていることを感じました。言い換えれば、参加している人たちのやりがい、ますます高まっているなと思いました。

私なりにこのSSPPの位置付け、あるいは意義、意味を今日の日本が置かれている状況と合わせながら振り返ってみましたことをお示しいたいと思います。私が考えていることをみなさんと共有



出口 東京大学執行役・副学長 大学院新領域創成科学研究科教授

させていただきます、さらにこのSSPPを今後どういう方向に持っていくのかを考える際の一助になればと思っております。

松村：はい。よろしくお願いいたします。

出口：みなさんの発表をお聞きしながら、スライドを加筆したり、直したりして、現場の方にご迷惑をかけたのですが、スライドを用意しましたので見ていただきたいと思います。

まずこのグラフ、長期的に見た日本の人口の変遷です。みなさまよくご存じだと思いますので改めて申し上げることはないと思いますが、我々はこの100年ぐらいの間に急速な人口増加の時期を経て、それからピークを過ぎて今急速な人口減少の時期に入ってきています。2050年には、1億人を切ることが予測されているわけです。

今年の8月に総務省からこの1年間の人口の変化の推計についての報告がありました。これ見ていただくと分かるように、総人口が日本全体で58万3,000人減少しています。ただ、外国人が35万4,000人増えているのです。その増えた分を足して58万3,000人の減少になっていて、ショッキングだったのは、純粋に日本人だけで見ると、この1年間で93万7,000人も減少していることです。この数字がどれぐらいの規模かということ、県の人口ランキングの36位から下を示していますが、この表中の1つの県に匹敵するぐらいの規模の人口が1年間に減少しているのです。危機感を募らせるようなことをあまり言いたくないのですが、極端に言うと、人口規模の小さい県1つが1年間になくなってしまうほどの勢いで、日本人の人口が減っているのです（図9-1）。



図9-1 日本の総人口の推移と県人口ランキング

これは今年だけのことかと思いき、過去10年間を遡って調べてみたのですが、2015年、今から10年前には日本人の人口は約24万3,000人減少だったのが、この10年ぐらいの間に約3倍から4倍ぐらいに人口減少の量が増えています。今、そういう時代の中にいるということです(図9-2)。

年次	日本人人口 (千人)	増減率 (%)	日本人人口 (千人)	増減率 (%)
2015	125,000	-0.1	125,000	-0.1
2016	124,900	-0.1	124,800	-0.1
2017	124,800	-0.1	124,700	-0.1
2018	124,700	-0.1	124,600	-0.1
2019	124,600	-0.1	124,500	-0.1
2020	124,500	-0.1	124,400	-0.1
2021	124,400	-0.1	124,300	-0.1
2022	124,300	-0.1	124,200	-0.1
2023	124,200	-0.1	124,100	-0.1
2024	124,100	-0.1	124,000	-0.1

図9-2 毎年人口が減り続け、その減少幅は13年連続で拡大している

こうした時代を私は「ポストデモグラフィック時代」と呼ぶことにしています。一般的には、人口減少時代、縮退時代などと言われていますが、そうした一言だけでは片づけられない部分もあるので、この後おいおい話をしていきますけれども、ポストデモグラフィック時代の中でのまちづくり、都市計画、それらを総称したアーバニズムを考えていくべきだと思っています(図9-3)。

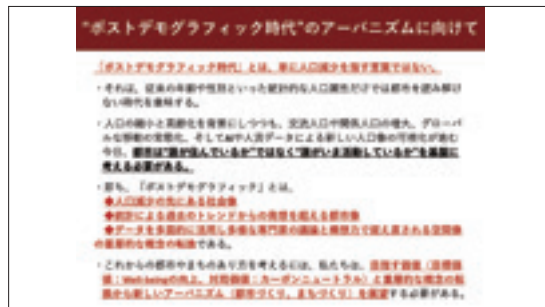


図9-3 統計的な人口属性だけでは推し量れない時代にきている

ポストデモグラフィック時代というのは、単に人口減少をさす言葉ではないと思っています。むしろ、後でSUGATAMIの話もしていただきますが、単に「都市に誰が住んでいるのか」ではなくて「誰が今活動しているのか」を基盤に考えていく必要があるのかと。それがこのSSPPの趣旨にもつながることかと思えます。ポストデモグラフィック時代というのは、すなわち、人口減少の先にある社会像まで見ることであり、我々はそうでなければいけないと思います。さらに言えば、統計による過去のトレンドからの発想を超える都市像を見なければいけない。この点は、先ほど柳川

先生もお話いただいた点(本フォーラム Section7)とも関係します。それから、データを多面的に活用し、多様な専門家の議論と構想力で捉え直される空間像を見据え、重層的な概念の転換をしていかないといけないと思うのです。

ここで申し上げる多様な専門家の議論と構想力という点は、人材育成のプログラムにもつながっていくことかと思えます。

いずれにしても、先ほどから話が出ています、めざす価値、あるいは目標は、おそらく人口を増やしていくことではなくて、人々のWell-beingを向上させることだと思います。一方で、カーボンニュートラルという目標にも対応していかなければいけない。これは、もしかしたらのWell-being向上の対極にある目標かもしれませんが、それらを合わせて重層的な概念を転換して新しいアーバニズム、すなわち都市づくり、まちづくりを展望していかなければいけないと思っています。

では、国はどのような政策を進めているのかというと、大きく2つあると思います。

1つが、コンパクトシティ政策です(図9-4)。先ほど富山市のご紹介がありましたが、富山市がスマートシティ政策のモデルになっていますし、最近では宇都宮がLRTを開通させましたが、これに続くモデルとして話題になっています。こういったコンパクトシティ政策の1つの制度が立地適正化計画と呼ばれているものですが、これを立案している自治体が今、作成中も含めて900以上あるということで、こういった計画を策定しながら各自治体は施策を進めているところです。

それから、もう1つが、スマートシティ政策です(図9-5)。これは国土交通省に限らず総務省、経産省、それから内閣府、さまざまな省庁がSociety5.0というビジョンのもとに進めています。もう既に今、全国でも100近いスマートシティの事業が、国の補助金などを受けながら進められているところです。

こういった国の政策を拠り所しながら、あるいは、うまく活用しながら進めていく必要があるわけですが、なかなか国の政策だけでは進まない部分もあります。



図9-4 立地適正化計画を立案している自治体は現在900以上



図9-5 全国で100近いスマートシティ事業が現在進行中

スマートシティに関しては非常に興味深い本がありまして、ここでご紹介したいと思います。日本語だと『スマートシティはなぜ失敗するのか』という刺激的なタイトルになっているのですが、原書のタイトルは『A City Is Not a Computer』(著: シャノン・マターン)です。要するに都市はコンピュータではない。以前、数学家であり建築家であるクリストファー・アレグザンダーによる「A City Is Not a Tree」、都市はツリー構造で捉えるべきではないという論説がありましたが、

それをなぞらえて「A City Is Not a Computer」との題目にされているのだと思います。

この中で非常に興味深いことをいくつも言われておりますが(図9-6)、そのうちの1つとして、スマートシティというのはGrafting Plant(接ぎ木)のようなものだと言われています。例えば、過疎地でバスの運転手が不足し、バスが減便になっているところでは、AIやデジタル技術による自動運転バスを導入し、バスの便数を増やしていくことが行われますが、そうした取り組みは、要するに、木の枝が枯れかけているところを切って、そこにAIなり、あるいはICTなりデジタルの力でそれを補っていくとも言えるわけで、それがスマートシティというものなのだと言っています。ただ、幹の根っこから接ぎ木することはできないのです。やはり、幹を生かした上でその先の枝でないと接ぎ木できないわけですが、こうした例えは、SSPPの取り組みの捉え方にもつながる見方ではないかと思えます。やはりSSPPは木の幹の部分を生かそうとしている取り組みでもありますし、また新しい枝を接木しようとしている取り組みでもあるかと思えます。



図9-6 『A City Is Not a Computer』が示唆すること

それから、City Console(操作盤・制御装置)と言っているのですが、要するにスマートシティはダッシュボードだと言っています。この点は後で紹介しますが、ダッシュボードはみなさん、車のフロントのところにあるメーター類、あるいは飛行機のパイロットの目の前にあるいろいろな計器類です。運転手、パイロットはダッシュボードを見ながら運転、操縦しているわけですが、まさに都市の運営もダッシュボードを見ながら運営するような時代になってきているということです。スマートシティはダッシュボードだと。

それから、Public Knowledge、この作者は図書館の研究を長年やっていて、スマートシティの拠点には新しいタイプの図書館がなるべきではないかという話もしています。これも後で触れたいと思います。それから、メンテナンスやケアの重要性ということも言っています。これはなかなかデジタルの力だけではうまくいかない領域でもあり、人の力とデジタルの力をうまく組み合わせなければいけない領域かと思えます。

■ “ポストデモグラフィック時代”とは... 5つの転換から切り拓く

出口: こういったことを参考にしながら、私なりにポストデモグラフィック時代を5つの転換から切り拓くということで、5つの観点として整理をしてみました。

社会像の転換

出口: 1つ目は、まず社会像の転換です。人口増加・成長下の社会像から人口減少・縮退の先にある地域社会像へ。

これは2つの意味があると思っております。1つは、少子高齢化社会を前提とした人のケアや、老朽化する施設メンテナンスに対応する時代だということ。もう1つは、単なる縮小ではなく、地域の価値というものをもう1回見直していくこと。価値転換を行うような都市経営が求められる社会像だと思います。

高齢者の方が増えていますし、私も両親の介護をした経験がありますが、そういった人のケア、特に独り暮らしの高齢者の方などのケアをしていかなければいけません。メンテナンスに関しては、成長期につくったさまざまなインフラによって我々の生活は支えられており、そういったインフラの維持管理、更新が非常に重要です。そういうケアやメンテナンスに対応していかなければいけないということです。

いずれも、人の力だけでは限界があり、高度なICTやデジタル・AI技術によって手助けしていくことも必要だと思います。これはNTTさんが提供するICTの技術やIOWNのような新しい通信基盤などもうまく活用しながら、日本列島の中で進めていかなければいけない分野だと思っております(図9-7)。

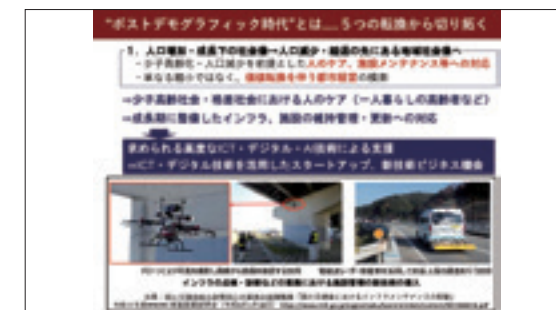


図9-7 社会像の転換に求められること

データ像の転換

出口: 2つ目が、データ像の転換です。これも人口統計中心の傾向把握から、むしろ統計的属性を超えるような分析技術を持たなければいけないと思っています。特に先ほど言ったダッシュボードの部分ですね。ダッシュボードというのは、もともとは馬が跳ね上げる泥や石などを避けるために、馬車の前面に取り付ける保護板から始まっているらしいのですが、それが車のダッシュボードになって、運転に必要な情報がメーターパネルで把握できるようになりました。今はまさにスマートシティの運営には、ダッシュボードが欠かせないということになります。デジタル庁のホームページでは、神戸市のダッシュボードが紹介されていますが、データによって、ひと目で地域の状況を把握できるもので、その内容は都市運営の意思決定や行動の変化を促すことに役立つなければいけないわけです (図 9-8)。



図 9-8 神戸市データラウンジダッシュボードの例

ダッシュボードの進化に関連して、SUGATAMIが今日のプログラムでもすごく活用されていて、非常にびっくりしたのですが、ぜひSUGATAMIの活用を、私はこの進化の目安にさせていただきたいと思っています。この点は、松村さんに補足していただければと思います。

松村: ありがとうございます。もう朝からSUGATAMIのお話でお腹いっぱいかとは思いますが、改めてご紹介させていただきたいと思います。SSPPでは、会員になっていただいた自治体のみならず、地域のみならずSUGATAMIというツールをご提供し、地域の方々とともにサステナブルでWell-beingなまちの実装にむけて、モデルづくりをご支援させていただいているところです。

まちを見るときに経済的な価値基準はもちろん重要な要素です。税金や人口動態はとても大事ですが、先ほど先生からもお話しがございましたように、それに加えてWell-beingやサステナビリティ、DX、そういう要素も盛り込み、まちの全身を映す鏡としてSUGATAMIという「データでまちを可視化する」ツールを提供し、まちづくりに活かすことに取り組んでいます (図 9-9)。



図 9-9 SUGATAMI の特徴

まちも人間と一緒にだと思っています。何が正解というわけではないですし、自分がなりたいたい姿というのに対して、客観的に見たときに、今、自分がどういう状態であって、自分のなりたいたい姿に対して明日からどんなアクションを取っていこうかな、と考えるために使っていただくものがSUGATAMIです。どこの誰かと、または、何かのランキングで比べるということではなくて、あくまでも自らを映す鏡として、このSUGATAMIを使っていたいただきたいと思っています。

EBPMに活用するのはもちろんだと思っておりますが、それだけではなく、何よりも、そこに住まう方たちが「自分のまちを好きだな」とか、誇りを持って、愛着を持って、自分自身の住まうまちのまちづくりに参画意欲を持っていただくためにご活用いただけたらうれしいです。

SUGATAMIは、先ほどからみなさまにも活用事例をお話させていただいておりますように、「都市機能」という客観的な指標と、そこに住まう住民の方たちの「満足度」と「幸福度」という主観的なものを重ね合わせて、そのまちの姿を可視化していくものです。



松村若菜 NTT 株式会社 研究開発マーケティング本部 担当部長 / SSPP ファウンダー & シニアディレクター

こちらは、基礎自治体単位でご提供しているレポートの例です（図9-10）。例えば、横軸：都市の機能のスコアは右に行くほど高い、縦軸：満足度のスコアは上に行くほど高いのですが、このフィットギャップを読み解いていくことによって、どこに課題があるのかなどか、どのように課題に対してのソリューション、優先順位をつけてみんなで解決していこうとするかという合意形成にお使いいただきたい、というものになっています。



図9-10 SUGATAMIで政策と住民感覚とのギャップをつかむ

SUGATAMIレポートの利活用は、会員の自治体のみなさまと一緒にいろいろな使い方を模索している最中ですが、大きく分けると、1)「かんがえる」：まちづくりについて理解増進をする、2)「つくる」：都市計画を策定していく、北島町さんが総合計画をおつくりになったときのように使っていただく、3)「はかる」：取り組みの効果測定をする、EBPMを推進する……この3つに類型化されるかなと思います（図9-11）。



図9-11 SUGATAMIを利活用する際の3類型

例えば、冒頭（本フォーラム Section1）で栗山さんが触れていました山梨市の市民対話会、市長さんが市民の方々と対話をするときに、18のSUGATAMIの「都市機能」と「満足度」に対して、自治体で割っている予算というものを思い切って重ね合わせて、市民の方と議論された、というのがこの図です（図9-12）。この対話会では「実は発散しがちな議論が非常に建設的に進みました」とか、そこにお住まいの方たちも「行政と一緒に自分たちも参画して一緒にまちづくりをしていきたいという思いが湧きました」とか、「文句ばかり言っているのではなくて、自分たちは何ができるのだろうという気持ちの変化がありました」といった活発な意見が出てきています。



図9-12 山梨市の事例：SUGATAMIで抽出したグラフと自治体予算を重ねた資料をもとに開かれた対話会

このようにSUGATAMIを利活用した事例が少しずつできてきておりますので、いろいろなまちづくりの事例を集約していく「利活用ガイドブック」を作成し、モデルケースを共有させていただきたいと準備しています。SUGATAMIを使って、みなさまと一緒にまちづくりのご支援をさせていただきたいと思っています。以上が、私からの補足になります。

出口：ありがとうございます。ということで、SUGATAMIがこのSSPPの会員自治体の中で使われ始めて、SUGATAMIで提示したダッシュボードのデータと、例えば行政の財政を項目ごとどの程度の公共事業費を投入しているのかという金額を重ね合わせてみたりする。まさに、山梨市での事例が該当しますね。私はこの様子を拝見し、ダッシュボードの進化を体現しているかのような使用方法だと思いました。

言ってみれば、これまでのデモグラフィック時代は、従来的人口統計に依存したアプローチだけだった気がするのです。我々都市計画の分野でも、結局、土地利用の面積を決定するのは人口フレームなのです。基本的に夜間人口のフレームがどんどん増えてきた時代には、市街化区域の面積をどんどん増やしてきたのですが、その人口フレームが減ってきたときに、市街化区域の面積を減らしていけるかという、その減らす方法論というのはなかなか見いだせていないのです。先ほどの立地適正化計画という制度が唯一と言っていいかもしれません。

人口減少の局面で、人口統計のデータだけ見ていたのでは思考に限界があると思います。もっと幅広く、多様なデータでその地域を見てみることの重要性を、SUGATAMIのアプローチが我々に示唆しているのだと思います（図 9-13）。

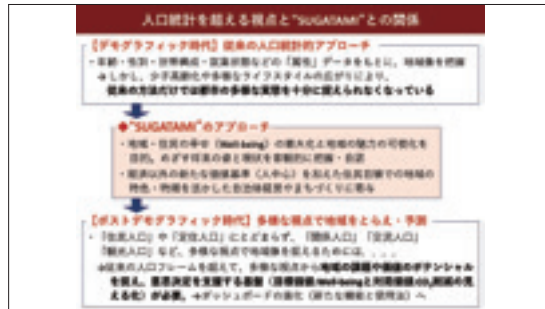


図 9-13 多様なデータで地域を見ることができる“SUGATAMI”のアプローチ

SUGATAMIは地域に多様なダッシュボードを提供していると言えます。ポストデモグラフィック時代は、多様な視点で地域を捉えて予測していくような時代です。そのためにSUGATAMIの活用を参考にしながら、新たなダッシュボードをもっと進化させていく、あるいは活用方法をもっと深めていく必要があると思っています。

松村: そういう意味では、先ほど柳川先生からもおっしゃっていただいたように、SUGATAMI 自体が全然完璧なものではないですし、魔法の杖ではないと思っています。リアルタイムでデータを取っていくとか、今の動きというものを捉えるためには、もっとチャレンジが必要です。なので、みなさまと一緒に進化させていただきたいツールだと思っていますし、柳川先生からも締めのお話で、「難しいことをあきらめるのではなく、まずできるところからやる」と励ましていただいたと思っています。ここにいらっしゃるみなさま、それから本日ご視聴いただいているみなさまとともに進化していけたらうれしいです。

出口: そうですね。そういうことを考えられるのもこのSSPPのよさだと思います。

このスライドは、私なりにダッシュボードの段階的進化論としてつくってみたものです（図 9-14）。ダッシュボード 1.0がこれまでの使い方。データを可視化して、それを行政などが説明責任に使うというような使い方です。ダッシュボード 2.0がEBPMとしての使い方です。この辺は既に柳川先生からも振り返りをいただいたところだと思います。

今、3.0ぐらいにいるのかなと思うのですが、予測やシミュレーション、あるいは対話型の分析に使っていく時代になっているかと思っています。PLATEAUなどの3Dのデータと組み合わせるといったものもありますが、例えば、Well-beingが施策を打つことによってどのように変化していくのかといった点。それと同時にCO₂の排出量がどれくらい減っているのかということなど、ダイナミック

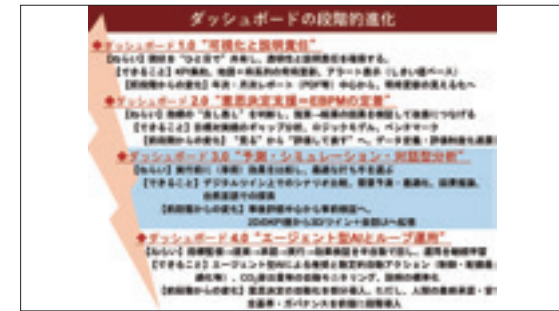


図 9-14 使う側の意識とデジタル技術の進展で進化していくダッシュボード

に施策の効果を見ていくような時代になってきているのかと思います。

さらに、4.0はこれからの時代ですが、エージェント型のAIがこれから多分普及してくると思いますので、そういったAIと組み合わせてダッシュボードを活用していく時代に進むのではないかなと思っています。

こういうこともぜひSSPPの中で議論して、SUGATAMIを進化していくと同時に、世界のダッシュボードを進化させることにつなげていただきたいと思います。そういう意味があるかと思いますが、SSPPには。

人口像・居住像の転換

出口: 3つ目の転換ですが、人口像や居住像を変えていく必要があると思っています。すなわち、従来の夜間人口を中心とした固定的な人口像から流動的な人口像を重視していくということです。特に、定住人口に加えて、最近言われている観光人口や関係人口を加味することです。こういった流動性を持つ人々が縮退傾向にある地方の営みの担い手となっていく可能性に加え、東京などの大都市の居住者が自身のWell-beingを向上させる選択肢として、二地域居住、あるいは多地域居住という選択を前向きに考えていくことを指向し、そうした人口の概念を積極的に捉えるべきではないかと思っています。

生活の拠点を東京から地方に移し、東京に週のうち数日働きに来て滞在するなど、普段はリモートワークしながら時々東京に働きに来るといったライフスタイルの可能性について、私の研究室でも研究テーマの1つとしており、ぜひ二地域居住の生活像、人口像をSSPPの取り組みの中でも積極的に考えていただければと思います。

その背景になっている問題意識としては、地方における空き家や空き地の増加があります。このスライドは総務省が出している統計ですが、2023年の全国の総住宅数のうち、空き家が900万戸ぐらいあり、全体の13.8%が空き家になっているということです（図 9-15）。空き家そのものが問題というよりも、空き家が存在することによって引き起こされるさまざまな社会課題であり、その対応が求められています。



図 9-15 総住宅数に占める空き家の割合は 2023 年時点で過去最高を更新

こちらは国土交通省が自治体に対して行った調査ですが、空き家が集中している地区が結構あることを示しています。それに対して、具体的に利活用を促進したい地域というものもあるのだと。これは自治体の 1 つの考え方を表しているものだと思います (図 9-16)。

あと、二地域居住等の実態把握ということで、令和 4 年に国交省がインターネットで二地域居住に対する関心の度合を調査した結果の資料があります。私としては意外だったのは、二地域居住を実施している人は 6.7% ぐらいなのに対し、関心があるとか行ってみいたいという人が 27.9% で 3 割ぐらいいらっしゃるんですね。こういうポテンシャルを持っている方々に対して、どのようにして二地域居住を奨励し、地方のまちづくりや営みへの参加を促していくのが課題かと思えます (図 9-17)。



図 9-16 空き家の利活用を促進したい自治体は 3 割超



図 9-17 二地域居住に関心を示している人は 3 割弱

松村：今日のみなさまのお話の中でも「空きは価値だ」というワードが出ていましたが、つながってきますね。

出口：そうですね。東京の住宅費は今、新築マンション 1 戸あたりの平均価格が 1 億 3,309 万円 (※) だそうで、もうとても手を出せませんよね、一般の人たちには。住居費が高騰する東京よりも、地方に家族と団らんで居る居住地を求め、日常はリモートワーク中心に仕事をして、時々東京に出勤するような二地域居住のライフスタイルをめざす目標の 1 つにして東京と地方のあり方を構想し

※ 2025 年度上半期 (4 月～9 月) の東京 23 区新築マンション価格 (不動産経済研究所調べ/時事通信報道より)

てみてはどうかと考えています。地方が主で東京に時々仕事に来るようなライフスタイルの方々が居住地である地方のまちづくりにも参加する社会。そうしたライフスタイルと社会づくりを国の政策や、NTT の力をお借りし、交通事業者の力をお借りして進めていければいいと思っています。

ただ一方で、地方での居住を選択していただくためには、子どもの教育環境や医療、福祉といった点が課題だと思います。そうした課題も通信、ICT、デジタル技術を駆使した高度な遠隔教育や遠隔医療といった先端通信技術を含む環境整備によって実現可能性を高めていくことができるものと思っております。このあたりもぜひ NTT さんにけん引していただきたいですね。

松村：ありがとうございます。総合 ICT 企業でございますので、いろいろとお手伝いできることがあると思います。

出口：すみません、注文ばかりつけていますけれども。

人材像の転換

出口：4 つ目が人材像の転換です。ここで言っているのはまちづくりの担い手の人材像です。今まではシミュレーションや経験知に基づきながらも時にデータを越えた構想力で、我々はさまざまな意思決定をしてきたのですが、これからはデータを越える構想力がさらに求められると思っています。ファクトやフレームワークに基づくような理論的な意思決定ももちろん依然として有効なのですが、それだけでは限界がある。専門家や多様な人々の自由な発想や議論の場をつくることに加えて、そうした場を牽引する人たちが必要で、これは数値の外側に広がる可能性を切り拓いていくことを意味します。こうした人材を発掘して、育てること、これはまさに人材育成プログラムですね。SSPP でも行っている人材育成プログラムが期待されている点だと思います。

実は東京大学でも、今、社会人リカレント教育・リスキリング教育に力を入れており、本日もプログラムの冒頭で、SSPP ファウンダーの栗山さんからご紹介いただきましたが、NTT にもご協力いただきながら、「スマートシティスクール」という社会人教育プログラムを開講しています (図 9-18)。このスクールでは、主に行政機関や企業などから受講生を派遣していただき、東京大学の



図 9-18 東京大学が進めるスマートシティスクール

教授を中心とした講師陣による授業や演習を通じて、将来、イノベーションを起こしていただく人材を育てる社会人教育プログラムを実施しております。ホームページも公開していますので、ご関心ある方は拝見いただければと思います。今年度は既に後期コースが始まっているのですが、来年度も実施する予定です。ご関心のある方はぜひ、ホームページをご覧ください、お問い合わせいただければと思います。

それから、SSPPの人材育成プログラムですね。

松村:SSPPの人材育成プログラムにつきましては、今日たっぷりお話を共有させていただきました。「知識」、それから「実践」、この両方を合わせてまちづくりの提案をきちっとしていくということで、やはり「実践」を意識したものになっています。自治体の方、地域の大学の方も一緒に入って、公民学で連携したこのプログラムをスクール形式で進めています。確かな「知識」の習得、それから「実践」を通じた豊かな発想を持った人たちが、多様な価値観の中で飛んだ発想をしていくという、そういう場になってくると思っていますし、机上ではない提案をすること、それを“実装”することをゴールに講義が展開されます。ただ「タラレバ」で提案を作って終わりではなく、やはり提案が実際のまちづくりの計画に盛り込まれ、まちの有形無形の姿が変わっていくということ、そこにコミットしていきたいと思って実施しているプログラムです（図 9-19）。



図 9-19 SSPP が進めるスクール形式の人材育成プログラム

出口:こちらにもご関心を持っていただき、もし参加するご意思のある方に、ぜひご参加いただく機会を与えていただければと思います。いろいろな形で参加できると思いますので。

松村:ぜひ。

出口:人間の思考を鍛えていくことも、大学の重要な役割の1つです。これまでの日本の大学は、大雑把にいうと20歳前後の若者を育てて、その後は企業戦士やお役人などとして40年間頑張りなさいといってきたのだと思うのですが、技術が非常に速いスピードで進化し、政策転換のサイクルも速いので、10年に1度ぐらいは大学に戻って、スマートシティスクールのような社会人教育プ

ログラムで新しい技術や知識、理論の習得や議論を通じて思考を鍛えていただき、それでまた企業、あるいは役所に戻り、イノベーションを起こしていただく人材になっていただきたいと思います。

松村:みんなで学び合う場になるといいですね。

出口:ぜひ思考の枠組みを変えていただくような、そういったトレーニングを受けていただければと思います。

知的拠点像の転換

出口:5つ目が、知的拠点像の転換です。これまでは自治体がつくって自治体が運営する公設公営の公共施設、例えば公民館とか図書館といったものが主に知的活動の場だったのですが、これからは公と民と学が連携していろいろなタイプの知的協創拠点をつくっていくことが昨今の流れだと思っています。本日のSSPPでの発表の中にも、まさに公民連携で協創の場づくりを進められているところがありました。

松村:ありがとうございます。

出口:こういった5つの転換を進めようとしているプログラムの1つがSSPPだと、私は思っています。1番目から3番目までは従来の人口フレームに基づいた考えから脱却する、転換していくということと、4番目と5番目、人材育成と協創の場をつくっていくということは、まさに過去のデータのシミュレーションに頼り過ぎてきた発想から脱却し、転換していくことだと思います（図 9-20）。

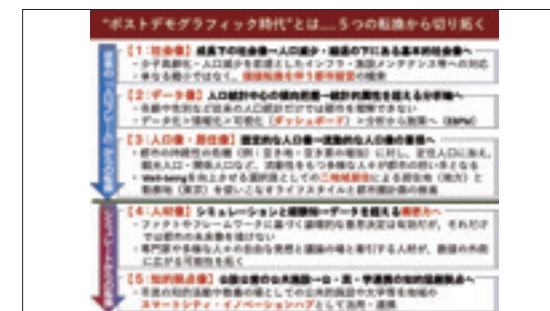


図 9-20 5つの転換は大きく2つの意味を持つ

場づくりに関しては、私や三牧さん、尾崎さんと一緒にいますアーバンデザインセンター(UDC)の取り組みがあります。これは今、全国に20数カ所、30弱ぐらいのセンターをつくっていますが、公と民と学が連携して、まさに協創拠点の場をつくる取り組みが進められています。

それから、このスライドは非常にインパクトがある海外の例なのですが、ヘルシンキの中央図書館“Oodi”という施設です(図9-21)。私自身は数年前に訪問したのですが、従来の図書館の概念を変える施設だと思います。図書館というと、今までは書庫が並んでいるアーカイブのイメージが強かったのですが、多岐にわたる知的活動の拠点になっています。これを行政だけではなく、民間の力も借りながら運営していく、活発に活動していくための拠点にしていくという動きが世界中で起こっていると思います。

先ほどのご発表では、岡崎市で図書館の改修を検討されているということですが、ぜひこうした知的協創の場をめざしていただきたいと思いますね。こうした取り組みが、SSPPの活動を通じて地域を変えていく拠点づくりのモデルになっていくのだと思います。



図9-21 図書館がまちの交流拠点、知的活動の拠点に変化しつつある事例

■ ポストデモグラフィック時代のアーバニズムに向けた先進事例

出口: SSPPの取り組みの意義や役割、背景を振り返ることも含めて、5つの転換ということを示し上げましたが、限定的なファクトに基づいた意思決定の限界を踏まえる必要があるのではないのでしょうか、というのが私からの問題提起です。思考が閉じていませんか。本日のプログラムで発表された方々は、そうした問題に対して開かれた思考回路を持たれている方々のように思います。そういう方々を増やしていくべきではないかと思ひますし、一緒にチームを組んでまちづくりに取り組んでいくことが、この転換に対応することになるのだと思います。

SSPPの取り組みもさることながら、全国各地でいろいろな先端的な取り組みがされています(図9-22)。

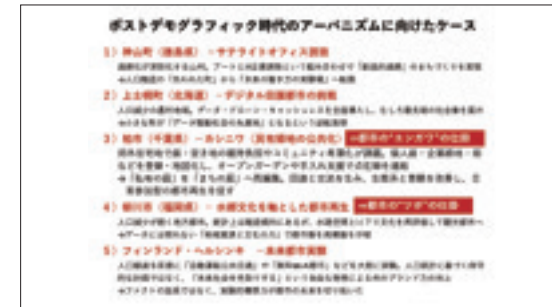


図9-22 新しいアーバニズムは国内外で始まっている

続けて、関連する取り組み事例をご紹介します。私の身近で行われている取り組みとして、東京大学の柏キャンパスが立地している千葉県柏市では、「カシニワ」という制度を進めています。これはまさに都市の縁側をしかけているようなことかと思ひます。縁側というと、外部と内部とのちょうど中間ぐらいの領域ですよね。公共空間と民間の空間、民地との間にある空間ですね。地域内で眠っている空き地や空き家の空間を縁側のような空間として、地域に開放していくという取り組みと言えるかと思ひます。続いて、福岡県柳川市の駅前空間の再生をご紹介します。私自身が長年関わっているプロジェクトですが、都市のツボとも言える鉄道駅の周辺を整備している最中です。これはまさに人間の経穴のような、人の流れをよくしていくための都市のツボを押していくような取り組みだと思ひます。

こちらは、千葉県柏市の「カシニワ制度」の事例です（図 9-23）。2010年から制度が開始されています。柏市は全体としては人口が増えている自治体ですが、市内の一部の地域では人口減少している地域もあり、空き家や空き地が増えてきております。そこで市が調整し、あるいは補助金を提供するなどして、地域の方々に花壇や菜園などとして活用してもらい取り組みです。



図 9-23 柏市「カシニワ制度」の事例

昨年のフェスタで公開したら74件ぐらいあるということが報告されており、私もびっくりしたのですが、カシニワを巡るツアーや、巡るネットワークもあるとのこと。空き地や空き家の庭が菜園や花壇のような形として生まれ変わり、それらを巡って楽しむネットワークもつくられているということです。この取り組みはまさに公共と民間との間にある空間を増やすことによって、地域全体の魅力を高めていくような、そういうしくみだと思います。言ってみれば、カシニワの例は、空き地や空き家がデータ化され、データに基づいて空き地をうまく活用することによって地域が活性化していく可能性を示す事例として見て取れるかと思います。

こちらは、「都市のツボ」へのしかけについての事例としての福岡県柳川市で進めているプロジェクトの紹介です。行かれた方もいるかもしれませんが、柳川は水郷として川下りが非常に有名です（図 9-24）。この図の右端にあるのが西鉄柳川駅で、市の東側の外れに立地しているのが分かります。駅前が川下りの乗船場とうまくつながっておらず、かつての駅の周辺には広い駐車場や畑があったのですが、区画整理事業、あるいはまちづくり交付金を活用しながら駅の周辺整備が進められています。現在は駅前に掘割をつくるプロジェクトの工事が進んでいます（図 9-25）。



図 9-24 柳川市の全体像：西鉄柳川駅が右側の端にある



図 9-25 西鉄柳川駅の駅前で進む整備事業

こうしたプロジェクトは行政が課題解決のために立案した計画から生み出されたものではなく、いろいろなワークショップや議論を重ねる中から出てきたアイデアを組み合わせで結実させていると言えます（図 9-26）（図 9-27）（図 9-28）。

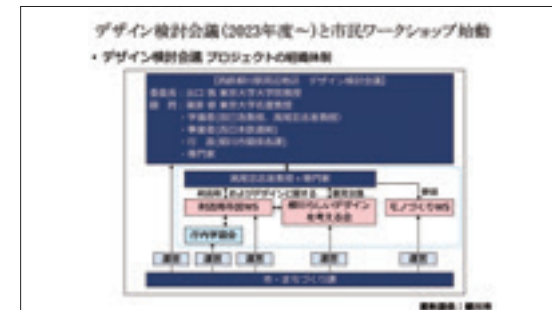


図 9-26 西鉄柳川駅周辺地区：デザイン検討会議と市民ワークショップの構成



図 9-27 市民ワークショップの一例（柳川市）



図 9-28 各種事業者との取り組み連携（柳川市）

柳川の駅前整備は、私がデザイン調整会議の座長をさせていただき、関係者の方々、専門家の方々での議論を重ねながら進めております。また、駅前広場をどのように活用するのかといったテーマの市民のワークショップを通じた市民参加の機会や、西鉄さんといった鉄道事業者とも連携しながら進めており、今まさに掘割をつくっているところです。これまでつながっていなかった鉄道と掘割というインフラを、都市のツボを押すような形でつなげることによって活性化させ、地域の新しい時代を切り拓いていくような取り組みだと思います。

この都市のツボという考え方でね（図 9-29）。おそらく地域の方々には気がついていないようで気が付いてないことを、外の人間が入ることによって初めて気付くという部分でもあるかもしれません。これも SSPP の 1 つの役割かなと思います。



図 9-29 どんな都市・地域にも活性化できるツボがある

松村：ありがとうございます。

出口：これは最後のスライドですけれども、私の研究室の先輩の小林敬一先生の書籍から引用しています。このダイアグラムは、横軸が目標で縦軸が手段なのですが、従来の都市計画というと、右上の第 1 象限のところですね。きちんと 10年、20年かけて実現するマスタープランを国の補助金などを使って実施するという手段もはっきりしている右上の象限を旨としていたわけです。

ただ最近では、実施目的はよく分からなくなってきたけど、とりあえず国の補助金を取ってこうかというような、どことは言いませんが、私自身にもそういうところがあるのですが、第 2 象限に位置づけられる手段ありきになっているものが少なくないと思います。これは、実行して効果が不十分だからといって責任を取らなくて済むのでこういうことが見受けられるのかと思うのですが、かといってマスタープランをちゃんとつくって確実に実施するというやり方ももはや難しい時代となっています。

むしろマスタープランをつくる前、あるいはその手段がまだよく分からない、予算もないけれども、図の左下の第 3 象限から始めようというやり方、これを小林先生の書籍の中では「漸進主義」と言われていますが、目的も手段も分からないけれども、しかねなければ動き出す。これがまさに構想力だと思いますが、動き出して、動きながら考えていき、それで右上に持っていくという考

え方、やり方です。これが私は SSPP で勧めようとしているまちづくりの、実は真髄ではないのかなと勝手ながら思っています。でも、これからの時代では重要なアプローチの 1 つだと思うのです。本日発表された方々は、まちづくりというものにこの図の左下の象限から入ってしかけ、右上の象限に持っていくことをしているのではないかと思います。こうした動きが私はこれからの時代に貴重ではないかと思っております、そうした人材育成も含めて、ぜひ SSPP の取り組みを進めていただければと思っています。

松村：ありがとうございます。SSPP がこの都市のツボを押すしかけ、それから多様な知恵が集まるような縁側になっていくといいなと思いました。ぜひ、また新しい仲間も加わっていただいて、愉しくこのプログラム自体を進めていきましょう。引き続きよろしくお願いたします。出口先生、ありがとうございました。

出口：どうもありがとうございました。よろしくお願いたします。

Section9：関連 URL

- ▶ **スマートシティはなぜ失敗するのか —都市の人類学— (シャノン・マターン著/早川書房刊)**
 原題 『A City Is Not a Computer: Other Urban Intelligences』
<https://www.hayakawa-online.co.jp/shop/g/g0000614670/>
- ▶ **ダッシュボードを活用した政策実務の調査研究 (公開資料/デジタル庁)**
<https://www.digital.go.jp/resources/dashboard-case-studies>
- ▶ **東京大学 大学院新領域創生科学研究科 スマートシティスクール**
<https://smartcity-school.k.u-tokyo.ac.jp/>
- ▶ **カシニワ制度 (柏市)**
<https://www.city.kashiwa.lg.jp/kashiniwa/index.html>
- ▶ **西鉄柳川駅周辺整備 (柳川市)**
https://www.city.yanagawa.fukuoka.jp/kurashi/machidukuri/toshikeikaku/_9352.html

閉会挨拶



スピーカー

島田明 NTT株式会社 代表取締役社長 社長執行役員

島田：NTTの島田でございます。本日は長時間にわたってこのSSPPフォーラムにご参加いただきまして、本当にありがとうございます。それから官民学それぞれ、今日ご登壇いただいた方々に改めて感謝を述べさせていただきますと思います。どうもありがとうございます。

SSPPの考え方は、必ずしもこれだけではないと思うのですね。まちづくり、それから地方創生をしていくには、実はいろいろな考え方があって、SSPPはそのワン・オブ・ゼムの手法だと思っています。今日も新聞を見ていましたら、昨日万博が閉幕して、パソナ館とオランダ館は淡路島に移設とか書いてあるのです。先週に実は私は淡路島に行ってきたのですが、パソナさんが淡路市さんと、兵庫県さんも含めてですが連携して、今、淡路島北側の開発をかなり積極的に進められています。その話はこれくらいにして、もう一つ、九州の筑豊にある宮若市のお話をしましょう。福岡空港からだと1時間ちょっとの山間部にあるまちですが、その最近の状況がすごく面白くて、私のこの3年間で3回は行っています。

最近西友を買収したことで急に有名になっているトライアルさんが、九州を中心にスーパーマーケットとディスカウントセンターを展開されていて、関東でもお店を出されたら話題になりました。最初に私、九州へ出張で行ったときに、「Amazon Go」に似たような、実はテクノロジーは全然

別なのですが小型スーパーの「トライアルGO」をちょっと見に行こうぜと言ったら、トライアル創業者の永田さんが、どこで聞きつけたか分かりませんが、とにかく宮若に来てくれと。研修センターがあるからちょっと来てくださいますよと言うので1時間ぐらひかけて行くことになりました。

市内には小学校が2校ぐらひあったのですが、人口減少でいずれも閉校になりました。その1校をトライアルさんはリノベーションして、自身の研修センターとして活用し始めたそうです。そこへ行くと、トライアルさんにいろいろ商品が供給されているキリンさんですとかサントリーさんだとか、P&Gさんだとか花王さんだとか、みなさんの社名が全部、教室に書いてある。「これ、何ですか」と尋ねると、毎月1週間、ここで「宮若ウイーク」という勉強会を開いていると。それぞれの会社さんから代表の人が集まって、全然業種関係なくみなさんで合宿して、これからのサプライチェーンはどうしたらいいとか、これからのシステムはどうしたらいいとか議論しているのです、毎月、毎月ですよ。

それをやるには、今度は泊まる設備が要りますよねとって、近くにあった旅館を今度はその宿泊施設として連携させました。同時期に、サプライチェーンをもう少しよくしていくにはシステムを変えなくてはならないということで、ソフトウェアのエンジニアを集めて研究開発に打ち込める環境を整えたといいます。また、同じく市内で廃校になっていたもう一つの小学校と、加えて中学校も、トライアルさんのデバイス開発センターやメディアセンターとして生まれ変わっています。

そうしたら、3年前と2年前と今年とはもうどんどん変化していて、人口がいなかったまちがどんどん進化しているのです。ですから、毎年行くたびに変わっていて、エンジニアがいるための寮ができてきたりとか、今までは本当に寒村みたいところだったのですが、どんどん進化しています。

そういうまちの変化に触れたりすると、いろいろなアプローチがやはりあるのだなと。まちづくりというのは、1人の人がたまたま研修センターをつくったところから始まるわけですが、いろいろなストーリーがあるのだなというのをすごく感じました。ですから、やはり今日お集まりのみなさん多分1人ひとりの思いがいろいろな形として実現して、新しいまちづくりにつながっていく。それから新しい地域の再生、地域の創生につながっていくということでもありますので、やはり大事なのは人のそれぞれの意志だろうと思ったわけです。

ですから、ちょっと話が長くなってしまって恐縮なのですが、みなさんそれぞれがぜひ主役になっていただいて、それを牽引していただくような、今日はそういう方々ばかり集まっていられると思いますので、先ほど出口先生のお話ではないですが、ぜひ今日ご出席の方々がパワー集団になっていただいて、人口減少の日本を活気付けていく。そして、日本全国のまちが新しい命をそこに加えて成長、もしくは中身が変化していけばいいと思います。SSPPの考え方も、そういう活性化の1つの手法としてご理解いただいて、いろいろお役に立てれば非常にありがたいなと思っています。

本当に長時間にわたってご参加いただきまして、心から感謝、御礼申し上げます。本日はどうもありがとうございました。

SSPP FORUM 2025

ROUND TABLE SUMMARY

ラウンドテーブル SSPP Forum # 05への架け橋

爪長 美菜子
NTT株式会社 執行役員



爪長：NTTの爪長と申します。普段は私、NTTグループ全体のアライアンスや事業連携を担当しております。日々、さまざまな地域や企業、大学のみなさまとご一緒にしながら、どうすればよりよい社会をつくっていただけるか、そんなことを常に考えているところでございます。

本日は、私自身とても楽しみにしておりました「ラウンドテーブル」について、少しお話をさせていただければと思います。

このSSPPフォーラムは、自治体のみなさまやNTTグループの各社におけるまちづくりの取り組みを共有しまして、その実績を通じてこれからの共創の在り方を考える場として開催しています。そして、ご存じのとおり、今年で4回目となります。

これまでのフォーラムを振り返りますと、毎回テーマが少しずつ深くなってきていると感じます。第1回では地方自治体の持続的な存続。第2回ではコミュニティ形成と当事者意識。そして、昨年からは会場に来ていただいている登壇者、そして有識者のみなさまとラウンドテーブルを実施しているところなんです。

昨年のラウンドテーブルでは“明日から自分ができることを宣言する”というテーマを掲げて、複数のグループに分かれてアクションを考えていただきました。私も参加して印象的だったのは、ただアイデアを出すというわけではなくて、自分たちの悩みを共有したり、1人の発想がいろいろな方のコメントによってどんどん膨らんでいったりという、そういった取り組みだったかなと思っています。

そういった過程の中から、実際にいくつかの取り組みが出てきたというお話がありました。まちづくりセッション（Section2）の福井の事例で紹介された「探究学習ワークショップ」。そして、まちづくり支援活動Co-design Programの男鹿市のパート（Section5）で紹介された「稲とアガベによる、NTTアグリテクノロジーの手掛けたブランドイチゴを組み合わせたクラフトサケづく

り」などです。まさにラウンドテーブルでの出会いが、新たな取り組みにつながったのではないのでしょうか。

実は、何よりも大切だなと感じているのは、その根っここの人と人とのつながりです。このフォーラムでは、毎回参加いただいているみなさまの熱量や人と人がつながる感じがすごいと強く感じています。

このラウンドテーブルの目的は、何も正解を見つけることではありません。持っている経験や思いをお互いに共有して、明日から自分ができることを1つ決めていく。その小さな一歩を見つけることに意味がありまして、その小さな一歩が何歩も重なって大きな流れになるのではないかと期待しています。課題を共有して終わるのではなくて、動き出すための気付きを持ち帰っていただく、そういった場がラウンドテーブルです。今年のグループ編成もどうやったら出会いが生まれるのだろうと、ちょっと頭を使って事務局が準備をしたと聞いていますので、私自身も参加しながら、いろいろな化学反応ができればとワクワクしています。

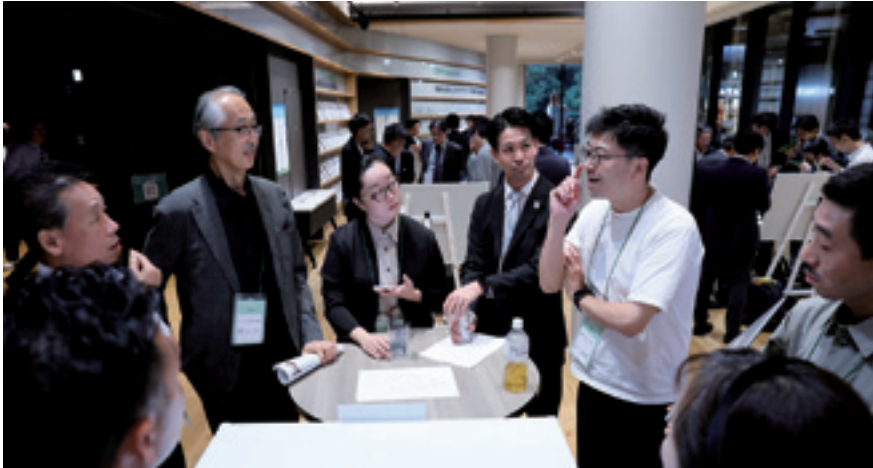
では、進行ルールにつきましてはこの後、事務局からご案内をしていきますが、私から1点だけお願いがあります。昨年もですが、まずはリラックスして、市民の生活者・利用者の視点でお話ししてください。SSPPは立場や肩書きを越えて、よりよいまちを、社会をつくっていきたいという人たちがつながるコミュニティです。肩の力を抜いて、リラックスして臨んでいただければと思っています。そして、この場で生まれたアクションが来年のフォーラムでどんな形に育っていくのか、こちらから楽しみです。

それでは、ラウンドテーブルを始めます。ぜひよろしくお願いたします。

ラウンドテーブルの 進行構成	ラウンドテーブルは、フォーラムの講演プログラムの合間に3部構成で進行しました。1部・2部を通じて各参加者がグループごとに分かれて活発に体験談の共有や意見交換をし、明日からのアクションを個々に宣言いただきました。3部では、グループから選出の代表者がまとめの発表を行いました。	
ラウンドテーブル スケジュール	第1部 (13時 25分から 55分間)	・自己紹介と振り返りの共有 ・ロールプレイング
	第2部 (16時 00分から 45分間)	・第1部の振り返り ・明日からのアクションの宣言（メンバーごと）
	第3部	・Wrap up（グループ代表者の発表）

ROUND TABLE SUMMARY

SSPP Forum #04 ラウンドテーブルについて



今年のSSPP Forum #04のラウンドテーブルは、会場を原宿のWITH HARAJUKUに移し、事前登録シートやロールプレイングなどの新たなしかけを取り入れた形で実施されました。立場も所属も世代も異なる参加者たちがA～Jの10グループに分かれて議論し、それぞれの地域が抱える課題や可能性を持ち寄りながら、まちの未来をともに描く時間となりました。



ロールプレイングによって“いつもとは違う立場”から地域を見つめ直すことで、議論はより多角的に。事前登録シートのおかげで初対面同士の距離も早く縮まり、まちづくりに向き合う1人ひとりの熱量が、序盤から会場全体に伝播していきました。ここからは、各グループの議論と、最終発表で語られた言葉を交えながら、1年後に向けたアクションを紹介します。

Aグループ

価値を紡ぎ合わせ、 地域ならではの新しい出会いをつくる

メンバー

室賀 莊一郎	(長野県 リニア整備推進局長)
岩田 真吾	(三ツ星グループ 代表)
Miles Pennington	(東京大学大学院 情報学環 学際情報学府教授/生産技術研究所教授 東京大学総長特任補佐)
中村 美波	(UTokyo College of Design 企画調整室/通訳)
羽田 忠弘	(株式会社地域創生Coデザイン研究所 主任研究員 チーフ Coクリエイター)
栗山 浩樹	(株式会社NTTドコモ・グローバル 代表取締役社長/SSPPファウンダー&エグゼクティブアドバイザー)
芝田 豊綱	(NTTドコモソリューションズ株式会社 事業企画部 プロダクトサクセス部門 部門長)
田畑 夏子	(株式会社インテージ マーケティングソリューション本部 EBPM 推進室)

Aグループは、まさに既に存在する“既存価値”をどうつなぎ、新たな価値へと紡ぎ直していくかをテーマに議論しました。都市と地方の間を行き来しながら、ものづくりや自然、暮らしの文化など、地域に眠る資源を「線」で結んでいくことで、まち同士の価値循環が起こるのではないかとこの視点が共有されました。

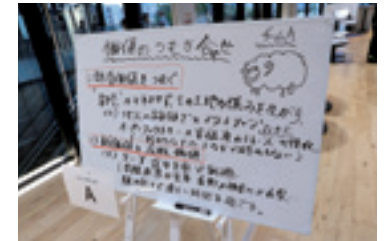
最終発表では、三ツ星グループ代表の岩田真吾さんが、「**都会の真似はしない。今そこにある地域の価値を組み合わせ、新しい出会いを紡いでいきたい**」と語りました。

またキャンプが盛んなエリアでは、市街地で焚き火を囲みながら語り合う場をつくる構想も紹介されました。「**焚き火をしながら関係性を紡いでいく。これは都会ではなかなかできない出会い方です**」という言葉どおり、その土地ならではの体験価値に目を向けていく姿勢が印象的でした。

また、岩田さんが主催する羊サミット BISHU*の取り組みについて、「**工場という閉じた象徴を“庭”のように開くことで、市民ものづくりがつながる。羊は“ゆるくふわっとした余白”の象徴なんです**」とその概要を紹介し、ゆるやかな余白が新しい仲間づくりの基盤になることも示されました。

加えて、リニア開業を踏まえた広域連携についても議論が広がりました。「**長野県という枠にとらわれず、リニア沿線を1つの価値圏として考え、新幹線や自動運転の取り組みも含めながら、新しい体験価値をデザインしていきたい**」という言葉に、未来のモビリティとまちづくりを重ねる視点が表れています。

※:毛織物産地「尾州(びしゅう)」(愛知県一宮市、岐阜県羽島市周辺)で開催される産業観光イベント。「着れる、食べれる、楽しめる。ひとつと紡ぐサステナブルエンターテインメント」がコンセプト



1年後に向けて

- ・既存資源の「価値の紡ぎ合わせ」をテーマにした共創ワークショップを開催する。
- ・オープンファクトリーや焚き火など、その土地ならではの体験と組み合わせた新たな交流の場を実験する。

所管: 民間側(現場実装) + 自治体側(連携調整) / **時期:** 3カ月以内にテーマ確定→年度内に試行 / **連携先・資源:** 地域事業者・会場・SSPP参加者ネットワーク

所管: 民間主導(企画運営) / **時期:** 次の繁忙期前に小規模実施→年内に検証 / **連携先・資源:** 既存イベント枠・工場/屋外空間・協力企業



Bグループ

公益性とビジネスを両立させる、官民連携のまちづくり

メンバー

杉本 航平	(北島町 総務課 行財政改革推進室 係長)
牧田 栄一	(富山市 政策監)
三牧 純一郎	(経済産業省 イノベーション・環境局 GXグループ 資源循環経済課長)
佐野 文彦	(Fumihiko Sano Studio 代表/株式会社アナクロ 代表取締役)
柳川 範之	(東京大学大学院経済学研究科 経済学部 教授)
島田 明	(NTT 株式会社 代表取締役社長)
金原 裕三	(NTT 株式会社 経営企画部 部長)
村上 智彦	(NTT 東日本株式会社 東京北支店 第二BI 部 産業基盤ビジネス担当課長)
寺田 雅人	(NTT 西日本株式会社 エンタープライズビジネス営業部 部長)

Bグループには自治体職員や県庁、NTTグループのメンバーが多く集まり、「魅力的な地域をつくるには何が必要か」という問いを起点に議論が進みました。そこで浮かび上がったキーワードが「公益性」です。

魅力ある地域をつくるためには、自分が直接の受益者ではない分野へも投資する必要がある、その意思決定を支える情報収集やリサーチ、ネットワークづくりにこそ、デジタルの力を活かせるのではないか——そんな認識が共有されました。

最終発表では、「**公益性のある取り組みは、ときに“自分以外の誰かのため”の投資になります。だからこそ、デジタルを活用して情報とネットワークを広げることが重要**」ということを掲げ、一方で、足元のビジネスが持続しなければ、取り組み自体が続かない現実も見据えています。

「**息切れしないためには、官民が連携してビジネスの土台をつくる必要があります**」

としたりうて、思いを持った経営者や企業が、他地域の先進事例も学びながら連携するイメージが語られました。

「**地域のキーパーソンや“おもしろい人”たちとコミュニティをつくり、実際に現地を訪れ、地域を感じてもらおう。そうすることで、中からも外からも魅力的で、残高(サステナブル)の高い地域をつくっていきたい**」という言葉が象徴するように、人と人のつながりを軸にした官民連携の姿が描かれました。

1年後に向けて

- デジタルを活用した情報・ネットワーク基盤を整え、公益性の高い取り組みへの投資判断を支える。
- 思いある企業・自治体が連携し、小さな協働事業を各地で立ち上げていく。

所管：自治体側(論点整理)＋企業側(デジタル設計)／**時期**：上期にリサーチ着手→年度内に試験運用／**連携先・資源**：既存データ・地域ネットワーク・共通プラットフォーム

所管：官民連携チーム(中核人材を指名)／**時期**：半年以内に小規模プロジェクト立上げ→年度内に成果共有／**連携先・資源**：キーパーソン・先進事例視察・実証フィールド



Cグループ

役割を越境し、行政と民間の強みを活かすフィールドづくり

メンバー

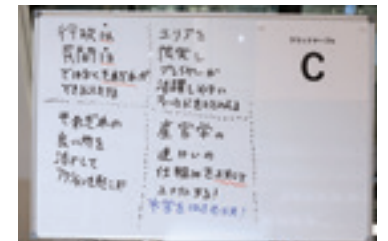
岡田 貴大	(小布施町 企画財政課 企画交流係 係長)
増田 考将	(富山市 スマートシティ推進課)
赤司 卓也	(株式会社日立製作所 Design Studio Director / Chief Design Strategist)
出口 敦	(東京大学 執行役・副学長/大学院新領域創成科学研究科 社会文化環境学専攻 教授)
角田 朋哉	(HImagine 株式会社 代表取締役社長)
藤井 祥万	(東京大学未来ビジョン研究センター 特任助教)
瓜長 美菜子	(NTT 株式会社 執行役員)
霜島 正隆	(NTT 東日本株式会社 埼玉西支店 埼玉西支店長)
松本 貴裕	(NTT 西日本株式会社 ビジネス営業本部 エンタープライズビジネス営業部 デジタルプラットフォーム担当 担当部長)
羽鳥 航平	(NTTアーバンソリューションズ総合研究所 街づくりデザイン部 主任研究員)

Cグループは、ロールプレイングによって得た気付きを起点に、行政と民間それぞれの役割や強みをどう活かしていくかを議論しました。

最終発表では、代表の岡田貴大さん(小布施町 企画財政課 企画交流係 係長)が、「**行政だから/民間だからという“役割の枠”に縛られていないか。その枠を越えて何ができるかを考えたい**」と語っていました。

行政は公平性の担保や説明責任といった制約がある一方で、民間はスピード感と柔軟性を持っています。「**都市規模が大きくなるほど、全体調整は難しくなります。だからこそ、エリアを限定してプレイヤーが動きやすい場をつくることが重要**です」という言葉のとおり、地域を絞った“実験フィールド”の必要性が共有されました。

また、若手職員をラウンドテーブルに送り込んだ自身の経験にも触れながら、「**昨年ここでの学びを持ち帰った職員は、今では地域のお祭りの実行委員として活躍している**」と紹介。役割を超えて地域に“入り込む”ことの価値が、具体例とともに語られました。



1年後に向けて

- 行政と民間が共同で実験できるフィールドを設定し、モデル的な取り組みを開始する。
- エリアを限定したプロジェクトの中で、産学官の役割分担と連携のあり方を検証していく。

所管：自治体側(フィールド設定)＋民間側(実装推進)／**時期**：半年以内にエリア選定→年度内に実証開始／**連携先・資源**：産学官連携枠・会議体・地域プレイヤー

所管：自治体人材育成担当＋民間有志／**時期**：年度内に実装テーマ設定→次年度以降に拡張／**連携先・資源**：若手人材・外部講師・継続的な対話の場



Dグループ

視点を豊かにし、覚悟を伴う対話の場をひらく

メンバー

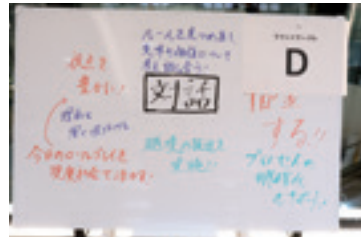
鈴木 昌幸	(岡崎市 総合政策部企画課 副課長)
北原 陽平	(長野県 リニア整備推進主事)
南迫 勝彦	(広島県立広島観智学園中学校 教諭)
Anna Kreshchenko	(株式会社Flora CEO)
大西 佐知子	(NTT 株式会社 常務取締役 常務執行役員)
及部 一義	(NTT 西日本株式会社 総務人事部 プロフェッショナル人材戦略部門 担当部長)
津田 圭介	(NTT 西日本株式会社 富山支店 主査)
川久保 愛太	(NTT 都市開発株式会社 開発本部 開発推進部 担当部長)

Dグループは、まちづくりにおける「当事者意識の欠如」をテーマに、なぜ自分ごと化が進まないのかを議論しました。その中で浮かび上がったキーワードが「対話」と「視点の豊かさ」です。

最終発表では、「まちづくりに必要なのは、立場を越えて話し合う“対話”と、自分の位置から一步離れて世界を見る“豊かな視点”だ」と語りました。

ロールプレイングで校長・親・子どもなどの立場を演じたとき、「同じ子どものために思っているも、立場が変わると矛盾が生じる」ことが見えてきました。その矛盾を解くためには、多様な人が参画してじっくり対話するプロセスが欠かせないという認識です。

印象的だったのは、「自分で借金をしてでも一般社団法人をつくり、対話の場を立ち上げると宣言したメンバーがいた」というエピソードでした。覚悟を伴う一歩が、まちのルールや価値観を変えていく可能性を感じさせます。



1年後に向けて

- ・地域ごとに“対話の場”を立ち上げ、価値観やルールを見直す動きを試行する。
- ・越境学習やロールプレイを通じて、多様な視点を体験できるプログラムを継続する。

所管: 自治体側(場づくり) + 地域プレイヤー(運営) / **時期:** 3カ月以内に対話機会を設計→年度内に複数回実施 / **連携先・資源:** 地域拠点・ファンリテーター・参加者コミュニティ

所管: 教育 / 研究者 + 民間側(プログラム化) / **時期:** 上期に試行→年度末に振り返り・改善 / **連携先・資源:** 越境学習先・研修枠・ロールプレイ設計



Eグループ

熱意を支え合い、プロジェクトが生まれる「拠点」をつくる

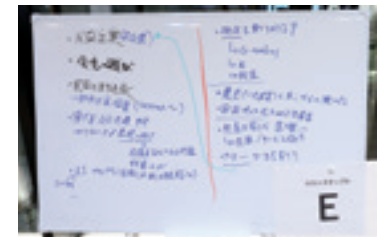
メンバー

川原 竜哉	(長崎市 まちづくり部 都市計画課)
齋藤 精一	(パノラマティクス 主宰)
安藤 哲也	(一般社団法人UDCイニシアチブ 副センター長)
日高 健	(一般社団法人小布施まちイノベーション HUB 理事・事務局長)
酒井 大雅	(NTTアグリテクノロジー 代表取締役社長)
酒井 英徳	(NTT 西日本株式会社 エンタープライズビジネス営業部 デジタルビジネス推進部門 デジタルプラットフォーム担当 (スマートシティ推進) スペシャリスト)
鈴木 一生	(NTTドコモビジネス株式会社 東海支社 ソリューション&マーケティング営業部門 主査)
仁藤 貴之	(NTTアーバンソリューションズ株式会社 街づくり推進本部 プロジェクト推進部 担当部長)

Eグループは、まちに関わろうとする人の“熱意”に着目し、その熱をどう支え、つないでいくかを議論しました。発表では、小布施まちイノベーション HUB 理事の日高健さんが、「熱意を持っている人同士が、資金の有無に関わらず支え合えるようにしたい」と語っていました。

自身が三重県の北勢地域で構想している拠点「オーライ」について触れながら、「今日一緒にみなさんに実際に足を運んでもらい、一緒にプロジェクトを立ち上げていけたら」と呼びかけ、「来年、この場で『こんなプロジェクトが生まれました』と報告できれば最高です」という言葉で締めくくりました。

まちづくりの“熱源”となる人たちが安心して集い、挑戦できる拠点をつくること。その場内外からの仲間も引き入れ、ともに汗をかくことで、地域の未来が動き始める——そんな情景が浮かぶ発表となりました。



1年後に向けて

- ・「オーライ」のような拠点に、今回のメンバーが実際に訪れ、共創プロジェクトを立ち上げる。
- ・熱意ある人材同士が支え合うしくみを拠点内外で試行する。

所管: 拠点運営(中核) + 参加者有志(共創推進) / **時期:** 半年以内に訪問・対話→年度内に小PJ開始 / **連携先・資源:** 拠点(場所)・協力企業・SSPPネットワーク

所管: 運営チーム(伴走支援) / **時期:** 年度内にスキーム設計→次年度に運用 / **連携先・資源:** 小口資金・メンター人材・連絡網 / コミュニティ



Fグループ

ウェルビーイングと財務の両輪で、
文化を支えるまちづくりへ

メンバー

石川 俊祐	(KESIKI.INC 代表取締役 Chief Design Officer)
中森 一郎	(福井大学 教育・人文社会系部門 教員養成領域 教師教育講座 教授)
鎌谷 かおる	(立命館大学 食マネジメント学部 教授)
小山 佐知子	(株式会社青柳 役員)
渡邊 淳司	(NTTコミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部 感覚共鳴研究グループ 上席特別研究員)
楠本 正幸	(NTT 都市開発株式会社 エグゼクティブアドバイザー)
大久利 正太	(NTT 西日本株式会社 高知支店 ビジネス営業部 ビジネス推進担当)
福田 茂弘	(NTT ビジネスソリューションズ株式会社 福井ビジネス営業部 社会基盤営業担当 担当課長)
浅見 和矢	(NTTアーバンソリューションズ株式会社 デジタルイノベーション推進部 デジタルデザイン担当 担当課長)

Fグループは、子どもから大人までの“学びと成長”を軸に、文化と経済をどう両立させるかを議論しました。

最終発表では、「持続的なまちづくりには、“ウェルビーイングのコンピテンシー”と“財務的コンピテンシー”という2つの力が必要だ」とまとめられました。

ウェルビーイングについては、「単に幸福度を上げるだけでなく、やり方も道筋も見えない中で周りとの協力しながら形にしていける力を育てたい」と語り、ISO規格としてのウェルビーイング指標の活用可能性にも触れました。

一方で財務面では、食の分野を例に「みんなに安く良いものを届ける構造だけで、本当に文化を支えられるのか」と問いかけ、歴史を参照しながら価格や価値の届け方を再設計する必要性が提示されました。「文化をつくる“職人”たちの価値を、どう社会の中で位置づけ直すか。安さだけではない価値のデザインが求められている」という言葉に、まちの文化基盤を次世代につなぐための視点が込められています。



1年後に向けて

- ・ウェルビーイング指標と財務の視点を組み合わせたプロジェクトを企画し、実証的に検証する。
- ・地域の職人や文化の担い手とともに、新しい価値の届け方・価格の付け方を探る場をつくる。

所管: 教育 / 研究 (評価軸設計) + 自治体 / 企業 (実装) / **時期:** 上期に指標整理→年度内に試験導入 / **連携先・資源:** ウェルビーイング指標・既存施策・調査枠

所管: 民間 (事業化) + 地域事業者 (実行) / **時期:** 半年以内に仮説設計→年度内に試行・検証 / **連携先・資源:** 販売 / 価格設計・文化担い手・場づくり機会



Gグループ

1人ひとりの「宣言」が、まちを動かす原動力になる

メンバー

福留 裕治	(室戸市 まちづくり推進課 課長)
山中 武	(株式会社マルニ木工 代表取締役会長)
久米 一郎	(関西経済連合会 常務理事)
岡住 修兵	(稲とアガベ株式会社 代表取締役社長)
村瀬 正昭	(NTT 西日本株式会社 富山支店 エンタープライズビジネス営業部 部門長)
高見 知美	(NTT 西日本株式会社 中国支店 ビジネス推進部門 担当課長)
清水 弘樹	(NTT ビジネスソリューションズ株式会社 エンタープライズビジネス営業部 主査)
鹿嶋 智	(NTTアーバンソリューションズ株式会社 デジタルイノベーション推進部 担当部長)

Gグループは、コミュニティへの参加経験が豊富なメンバーが多く、地域での実践を踏まえた議論が交わされました。最終発表では、各メンバーが1年後に向けた“個人宣言”をリレー形式で語るスタイルがとられました。

室戸市まちづくり推進課の福留裕治さんは、「公務員らしくない公務員をめざし、やらない理由ではなく可能性を見ることを大事にしたい」と宣言。

マルニ木工の山中武さんは、「旧広島陸軍被服支廠*に国立デザインミュージアムを実現させたい」と語り、デザインと平和が交わる場を広島に生み出す構想を共有しました。

NTT 西日本の清水弘樹さんは、「防災の分野でデータの民主化を進め、生成AIを活用して“逃げるべき人が適切に逃げられる”しくみをつくりたい」と、命を守るデータ活用の未来像を語りました。

NTTアーバンソリューションズの鹿嶋智さんは、「長崎の中と外の人をつなぎ、まちづくりの仲間を増やす1年にしたい」と述べ、NTT 西日本の高見知美さんは、「広島でも、今日のフォーラムのような熱気ある場づくりを実現したい」と話しました。

最後に稲とアガベ代表の岡住修兵さんは、「酒造りに関する本を出版する」という個人的な夢を宣言し、会場を笑顔と拍手で包みました。

宣言という形で未来を言葉にすることで、まちづくりに向かう覚悟が、参加者全員の心に強く刻まれた時間となりました。

*戦前、陸軍兵士の軍服・軍靴等の製造・貯蔵を担っていた施設。戦後は学校の教室や運送会社の倉庫として活用



1年後に向けて

- ・各メンバーが掲げた宣言を実践に移し、その結果を次回フォーラムで報告する。
- ・“宣言の場”を通じて、仲間の取り組みを互いに応援し合う関係性を強めていく。

所管: 各参加者 (宣言者本人) + 周困 (伴走) / **時期:** 四半期ごとに進捗共有→年度末に成果報告 / **連携先・資源:** SSPP 仲間・自治体、企業内の協力者・実行枠

所管: コミュニティ運営有志 (継続設計) / **時期:** 半年以内に共有会試行→年度内にしくみ化 / **連携先・資源:** オンライン連絡網・定例会・相互支援ルール



Hグループ

「余白」を取り戻し、他者に目を向けるまちへ

メンバー

松本 拓磨	(室戸市 まちづくり推進課 まちづくり推進班長)
三牧 浩也	(一般社団法人UDCイニシアチブ 理事)
清川 亨	(福井大学 教育・人文社会系部門 教員養成領域 教師教育講座 教授)
山下 裕子	(まちなか広場研究所 ヒト・ネットワーククリエイター/広場ニスト)
松井 創	(株式会社ソフトウェア Layout CLO)
長谷部 豊	(株式会社NTT DXパートナー 代表取締役)
岡部 重廣	(NTT 東日本株式会社 経営企画部 中期経営戦略推進室 担当課長)
稲見 凌	(NTT 西日本株式会社 徳島ビジネス営業部 主査)
松村 洋平	(株式会社インテージ 取締役)

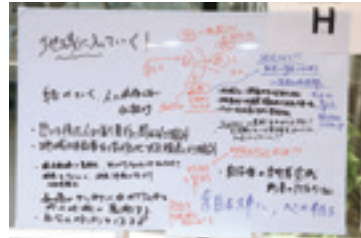
Hグループは、「余白」というキーワードを軸に、時間・空間・人の心にどのような余白を生み出すかを議論しました。

発表では、「時間的な余白はAIで生み出せる。空間の余白は今日の議論や事例が参考になる。でも“人としての余白”をどうつくるかが難しい」と語られました。

その上で、「自分自身ばかりフォーカスしていると、心の余白は生まれにくい。他者に目を向けることで、初めて人としての余白ができる」という言葉が印象的でした。

また教育のプロフェッショナルも参加していたことから、「否定が多い社会を変えるには、教育を“逆回転”させる必要がある。子どもだけでなく大人も新たな経験を重ねることで、学び直しの循環が起きる」という提案もなされました。

余白を大切にすることは、まちづくりに関わる人の心のコンディションを整え、新しい挑戦を生む土壌を育てることであります。



1年後に向けて

- ・時間・空間・人の余白を意識したプロジェクト設計を試みる。
- ・経験を通じた“逆回転の教育”を、地域や組織のなかで具体化していく。

所管：自治体/企業(制度・運用)+現場(実践) / 時期：上期に課題特定→年度内に小さく実装 / 連携先・資源：AI活用・公共空間・学びの機会設計

所管：教育関係者(企画)+地域運営者(実行) / 時期：半年以内に試行設計→年度内に実施 / 連携先・資源：体験機会・越境先・学び直しのしかけ



Iグループ

「実行」をキーワードに、DXと共創の次のフェーズへ

メンバー

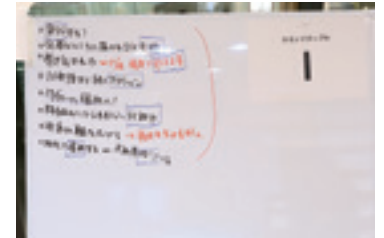
江澤 公亮	(小布施町 企画財政課 企画交流係 担当係長)
尾崎 信	(ネイバース株式会社 代表取締役/一般社団法人UDCイニシアチブ パートナー)
木村 優	(福井大学大学院 連合教職開発研究科 教授・研究科長)
鈴木 梨里	(三井物産株式会社 (アルティウスリンク株式会社に出向中) ICT 事業本部)
渋谷 勝也	(株式会社地域創生Coデザイン研究所 首席研究員・シニア Coクリエイター)
小野 太郎	(NTT 西日本株式会社 高知支店 社会基盤営業担当 課長代理)
竹下 圭悟	(NTTアーバンソリューションズ総合研究所 街づくりデザイン部 主任研究員)
星合 秀宣	(株式会社インテージ ソーシャルイノベーション推進室 マネージャー)

Iグループは、DXと地域の未来をテーマに議論を重ねました。

NTTアーバンソリューションズ総合研究所の竹下圭悟さんは、「今日1日を通して痛感したのは、とにかく“実行”が大事だということ」と最終発表で語っていました。

「準備のための実行、本番の実行と、いろいろなフェーズの実行がある。そのどの段階でも、手を止めず動き続けたい」という言葉に、DXを単なる技術導入ではなく、継続的な行動の連なりとして捉える姿勢が表れています。

また、福井大学 木村優先生からの強いプッシュとして、12月の福井でのワークショップも紹介されました。「福井に来て、おいしい食べ物を楽しみながら頭をフル回転させて議論しよう。ここで生まれたつながりを、次の実行フェーズにつなげたい」と呼びかけ、SSPPのネットワークを“動くネットワーク”として活かしていく意思が示されました。



1年後に向けて

- ・DXを活用した共創プロジェクトを、準備から実装まで一連の“実行フェーズ”として設計する。
- ・福井をはじめとする他地域とのワークショップを通じて、よそ者の視点と実行力を持ち帰る。

所管：企業(DX推進)+自治体(現場展開) / 時期：3カ月以内にテーマ設定→年度内にPoC実施 / 連携先・資源：データ・既存業務・共創パートナー

所管：大学/研究(場の提供)+参加者有志(実行) / 時期：年内に次回機会へ接続→年度内に実装テーマ化 / 連携先・資源：ワークショップ枠・地域課題・SSPP 連携網



Jグループ

「熱量」を軸に、 地域の独自価値を生み出す教育と実践

メンバー

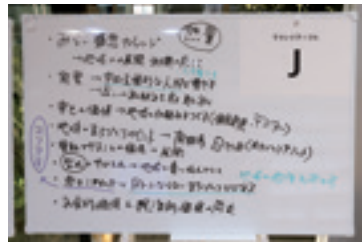
遠藤 守	(名古屋大学大学院情報学研究科 社会情報学専攻 情報社会設計論講座 准教授)
三好 史晃	(株式会社三菱地所設計 都市開発マネジメント部 プランナー)
荒木 信博	(丹青社 CMセンター空間メディアプランニング室 チーフプロデューサー)
吉川 彰布	(地域創生Coデザイン研究所 コンサルティング事業部 主査)
上野 晋一郎	(NTTアーバンソリューションズ株式会社 常務取締役 常務執行役員 街づくり推進本部長)
小峯 健太郎	(NTT 東日本株式会社 経営企画部 中期経営戦略推進室)
片岡 直之	(株式会社NTT DXパートナー DXコンサルティング部 シニアマネージャー)
丁 農	(NTTビジネスソリューションズ株式会社 バリューデザイン部 ソーシャルイノベーション部門長)

Jグループは、未来のまちづくりを支える“教育”と“実践の場”の関係性をテーマに議論しました。

最終発表では、NTT 東日本の小峯健太郎さんが、「今日の全セッションに共通していたのは“熱量”だと思います」と切り出し、「地域独自の価値を生み出していく熱量、それぞれの個性を活かしていく熱量を持って、この1年も取り組んでいきたい」と語っていました。

南相馬や能登、むつ市など具体的な地域名も挙げられ、「それぞれの地域の共通項を探りながらも、同一化しない多様なまちづくりビジネスを模索したい」という姿勢が共有されました。

教育の観点からは、幼少期から地域に関わるプログラムの必要性や、学校と地域・企業が連携した新しいカリキュラムの可能性についても議論が広がりました。



1年後に向けて

- ・まちづくりと新価値創造をテーマとした教育プログラムを試験的に導入する。
- ・南相馬・能登・むつ市など具体的地域で、熱量ある実践を広げ、その成果を次回フォーラムで共有する。

所管: 教育機関(企画) + 自治体(実装支援) + 企業(協働)
時期: 半年以内に試行設計→年度内に実施・評価/**連携先・資源:** 学校連携・地域教材・協力事業者

所管: 地域側(実践) + 参加者有志(推進) / **時期:** 年度内に実行→次回フォーラムで共有/**連携先・資源:** 現地プロジェクト・受入先・コミュニティ支援



総括

立場や役割を越えた対話が、まちの未来をひらく



ラウンドテーブル全体を振り返ると、今年はロールプレイングと事前登録シートという2つのしかけが、対話をより深く、そして具体的なアクションへとつなげる役割を果たしました。

異なる立場を演じることで、自分の前提に気付く。事前に互いのバックグラウンドや関心を共有することで、初対面でも一歩踏み込んだ議論ができる。そこから生まれたのは、立場や肩書きを一度横に置きながら、まちの未来について本音で語り合う場でした。

各グループから語られた「価値の紡ぎ合わせ」「公益性」「対話」「余白」「実行」「熱量」といったキーワードは、まちづくりの新しい合言葉になりつつあります。

さらに1年後、ここで交わした宣言や約束が、どのような形で地域に芽吹いているのか。次回のSSPP Forumで、その歩みを持ち寄り、また新たな対話を重ねていくことが期待されています。

SSPP Forum #04

ソーシャライジング

開会のご挨拶
福井大学 木村優教授

本日は長時間にわたり、本当にお疲れさまでございました。みなさまの熱量と真剣な対話に触れ、私自身も大きな刺激と元気をいただいた1日となりました。

今日のフォーラムを通して改めて感じたのは、プロジェクトは1人では始められないということです。もちろん、いきなり大勢で何かを動かすことも簡単ではありません。けれども、まずは「私」と「あなた」の関係が生まれたところから、少しずつアイデアが育ち、挑戦が動き出していくのだと思います。

今日のセッションでも、そのことを強く実感する場面がありました。稲とアガベの岡住さんのお話が印象的だったのですが、岡住さんの取り組みは決して1人で進めてきたものではなく、身近なパートナーとの関係を土台にしながら積み重ねられてきたものだと感じました。だからこそ、「個人の挑戦」として語るだけでは表しきれない広がりや、背景にある関係性の厚みが、岡住さんのお話には滲んでいたように思います。

そして、この場にいたみなさんもまた、それぞれの出会いをきっかけに生まれた「私」と「あなた」の関係を通して、ポジティブな言葉を紡いでいたように思います。

私自身もこれまで、さまざまな場での出会いを通じて新しい関係が生まれ、その関係から次のチャレンジが動き出す瞬間を何度も経験してきました。1年ぶりに再会し、「お元気ですか」と声を交わせること自体が、こうした場の価値なのだと改めて感じています。

この場で結ばれた「私とあなた」の関係が、次の未来をつくる力になることを願っています。

閉会のご挨拶
東京大学 出口敦教授

本日は長時間にわたり、本当にお疲れさまでした。

時間が経つのを忘れてしまうほど、非常に楽しく、刺激的な1日だったと感じています。日本列島の各地で、これほどまでに多様で、真剣に地域の未来に向き合っている方々がいらっしゃることを、改めて実感させていただきました。心より感謝申し上げます。

私自身も、今日1日を通して大きな元気をいただきました。

「明日から、もう一度、日本列島のために働いてみようか」

そんな気持ちにさせられる時間だったように思います。

SSPPプログラムには、設立当初からアドバイザーとして関わらせていただいておりますが、立ち上げの時期はちょうどコロナ禍の真っただ中でした。観光客が途絶え、地方のまちづくりが極めて厳しい状況に置かれるなかで、「このプログラムはどのような役割を果たすべきなのか」について、何度も議論を重ねたことを覚えています。

正直に言えば、当時は、今日のような広がりや深まりを持つ場になるとは予想していませんでした。しかし今回改めて感じたのは、形式化されたまちづくりとは異なるアプローチの重要性です。既存の枠組みや前提を一度疑い、発想そのものを更新していかなければ、日本全体はなかなか良くなっていかない。そのことを、今日の議論が雄弁に示していたように思います。

その意味で、SSPPは非常に大切な役割を果たしていると感じています。そして、NTTのみなさまをはじめ、多くの方々の支えがあるからこそ、ここまで踏み込んだ議論が思い切ってきていることに、深く感謝しています。

ここでみなさんに、ひとつお願いがあります。

今日のような学びや気付きを、ぜひ自分の組織の中で発揮してください。スピンアウトするのではなく、所属する企業や自治体の中で活躍してほしいと思っています。SSPPが育てたいのは、組織の外に出ていく人材ではなく、組織の中からイノベーションを起こしていく「カーブアウト人材」です。ぜひ、それぞれの立場で挑戦を続けてください。

本日議論された内容が、この1年でどのように形となり、進化していくのか。来年またみなさんと再会し、その歩みを確かめ合えることを心から楽しみにしています。

改めまして、本日は本当にありがとうございました。

まちづくりの新しい価値を生み育てる 協働・共創の広がり

SSPP Forum #04を2025年10月14日に開催いたしました。お忙しい中、ご登壇いただいた方々とオンラインで全国各地からご参加いただいたみなさまに心より御礼申し上げます。

NTTのスマートシティ領域事業アプローチの1つであるSSPPにつきましては、プログラムの概要、取り組み事例、アドバイザーの活動及び第1回～第4回までのフォーラム動画等をWebサイト (<https://digital-is-green.jp/>)でご紹介しております。

今回のフォーラムでは、まちづくりシェアセッション、Co-design Programによるまちづくりへの挑戦、まちづくりソーシャルデザイナー育成プログラム等に関する実り多い取り組みが共有されました。さらに3つの特別講演では、転換期の社会で必要とされる「変化を起こす人材の育成」、「技術革新による新たなチャンス」、「多様な視点と方法による支援」等について大変貴重なお話を伺うことができました。なお、前回に引き続き、現地会場にて実施いたしましたラウンドテーブルにおいても、活発な意見交換がなされ、1人ひとりの発想が専門領域や立場を超えて拡がり、新たな構想となっていく過程を、喜びをもって実感できましたことに感謝を申し上げます。

SSPPのフォーラムを契機に、全国の多くの地域に自発的・自律的・個性的なまちづくりが広がっていくようにと心より願っています。

NTT SSPP 事務局 ファウンダー&シニアディレクター 松村若菜

サステナブル・スマートシティ・パートナー・プログラム

Sustainable Smart city
Partner Program

Forum #04

“地域を主役とした
サステナブルでWell-beingな”
まちづくり2025

発行者 / NTT SSPP 事務局 (松村若菜、元木健太)

この報告書に収録されている写真・スライド・図版は各々の権利者に帰属するため
無断転載、複写・複製、不特定多数が閲覧できる状態でのデータアップロードは厳禁です。

Produced by NTT